

2014


SNIPER
WWW.SNIPER.CL
AIG
VISITA NUESTRA COMUNIDAD FACEBOOK
FACEBOOK.COM/SNIPERGAME

7 AÑOS JUNTO A TÍ





Carlos Menares | Lobo Orochi

Editor y fundador de Revista GamerVip / GV.cl. Diseñador y asesor de *retailers* por más de 20 años. Guionista y comunicador, ha trabajado en medios escritos y televisivos. Coleccionista de *cómics* de culto, cuenta con una de la videotecas más completas de cine clásico de terror y *westerns*.

Luis Godia | Max Power

Editor Sony de revista GamerVip, supermoderador *senior* en gv.cl y analista de mercado de videojuegos en medios digitales. Publicista especialista en marketing directo. Ha trabajado en medios escritos, televisivos y retail. Cinéfilo y nómada de espíritu, conoce los cinco continentes. *«La familia y los amigos son la escencia de la vida»*.

Rafael Inostroza | Badseed

Profesor de profesión, pero con el alma anclada a los videojuegos, el popular Semilla se ha destacado por su fuerte presencia dentro de diversas comunidades gamer, así como por sus populares crónicas «El MaSetero de Semilla». Hoy escribe en exclusiva para GamerVip, donde además, en horarios vampirescos, se encarga de la edición gramatical cual moderno profesor bandera.

Miguel Angel delRico | Javurr

Enigmático ser nortino, de épicas leyendas entre desierto, chicas y juegos. Gran conocedor de los mares de nintendo, así como de esos RPG que solo las mantes más avanzadas pueden ya recordar. Su nombre se murmura y permanentemente cambia, manteniendo su misma existencia en un misterio, Este es el nombre que este mes hemos recolectado. Verdad o Mentira? solo el tiempo lo dirá.

EDITOR GENERAL
Carlos Menares

EDITOR SONY
Luis Godia

EDITOR DE CONTENIDOS
Rafael Inostroza

ANALISTAS
Javurr
Badseed
Lobo Orochi
Jotaplay

CRONISTAS
José Toro
Max Power
José Farah
Jorge Maltrain Macho

DISEÑO Y PORTADA
Carlos Menares

MAQUETA



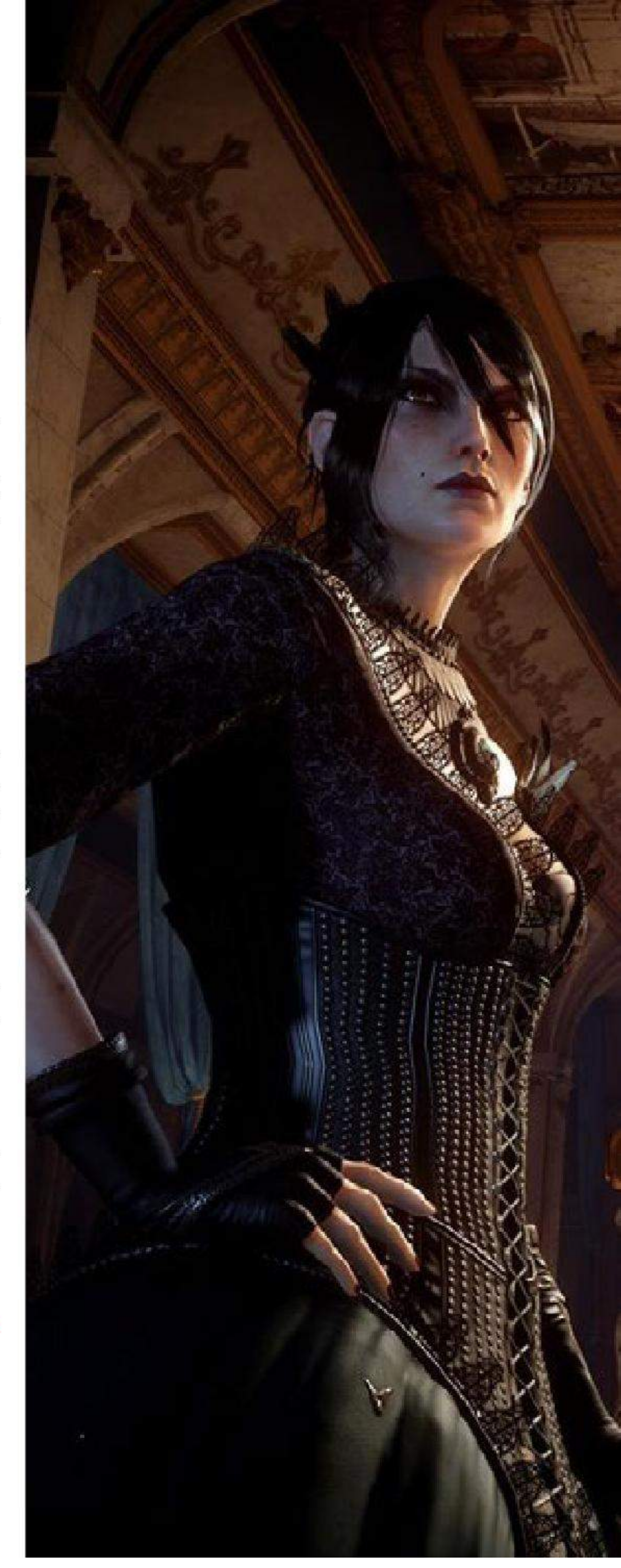
GAMERVIP
Año 3 · Nº23, Enero 2014
Distribución gratuita
www.gamervip.cl



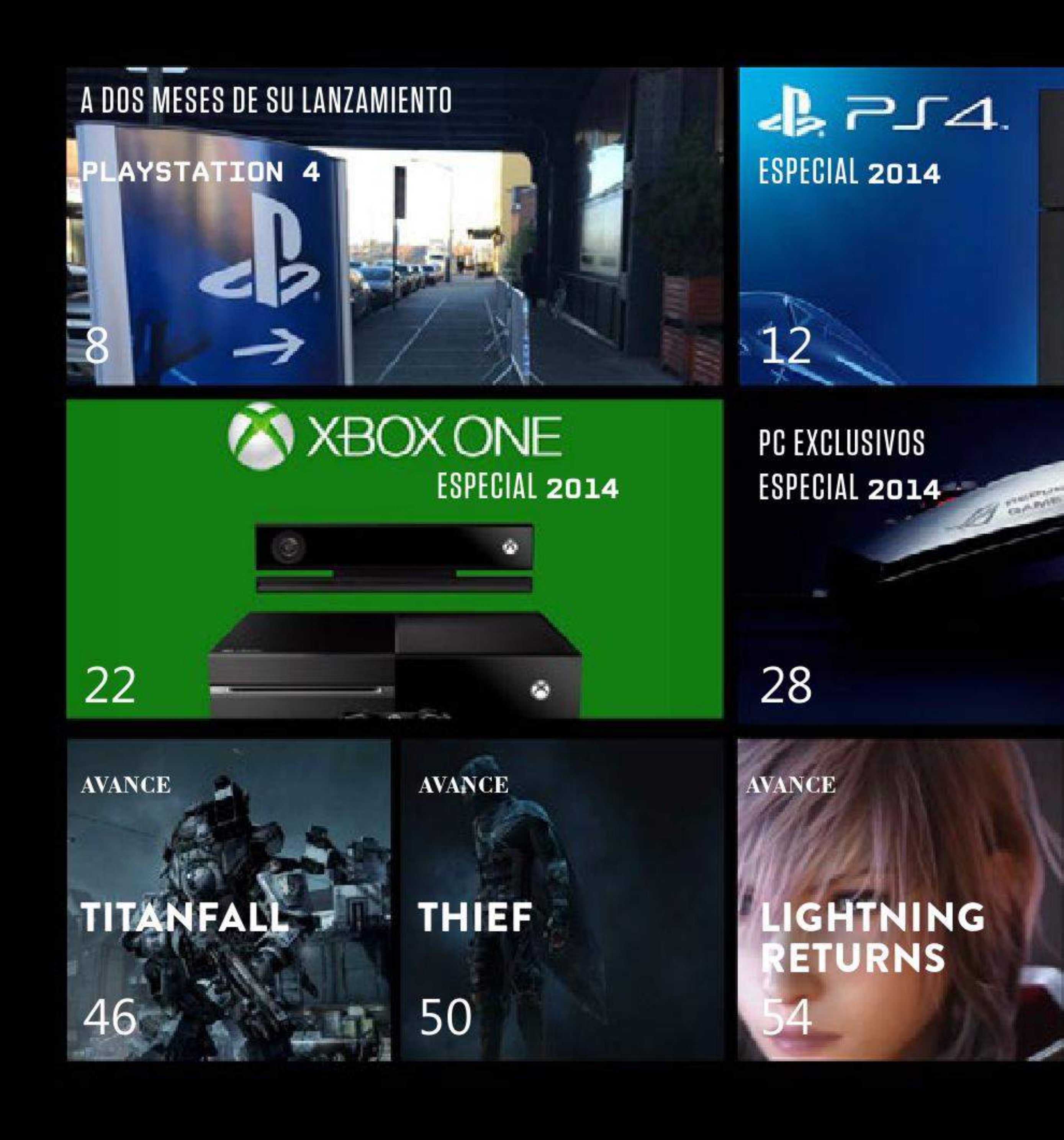
EDITORIAL

Al fin comenzó el 2014, un año que se viene imperdible para los amantes de los videojuegos. Tenemos ya la nueva generación en las calles, y ahora nos toca la mejor parte de todo esto, la de disfrutar los juegos y exclusivos de cada una de ellas.
Como les contamos en el número anterior, Xbox One estaría oficialmente en Chile en Junio del 2014, pero aún nos falta la absoluta confirmación de la gente de Microsoft, que de momento no se refieren a la materia.
Frente a tus ojos tienes un número especial de GamerVip, no hay análisis sino que una auténtica guía, un almanaque de los juegos que vienen este 2014, desglosados por consola e incluyendo por vez primera, un completo apartado para PC, a cargo del inefable y ácido Noobfather. Si te extraña no ver la presencia de Nintendo, eso es debido a que en el número anterior cubrimos las novedades que nos depara Nintendo para el 2014, por ende en esta ocasión ocupamos casi todas nuestras páginas en juegos que aún ni siquiera tenemos... pero vaya que queremos ya tenerlos entre nuestros dedos.
A disfrutar de GamerVip muchachos, y que estén descansando en unas merecidas vacaciones, el próximo mes retornamos con un número regular, analizando Tomb Raider, Thief, Killer Instinct, Ryse y mucho más!

CARLOS MENARES | **EDITOR GENERAL**



Índice de contendidos









MULTIPLATAFORMAS
ESPECIAL 2014



36





CONCURSOS
RESULTADOS
64



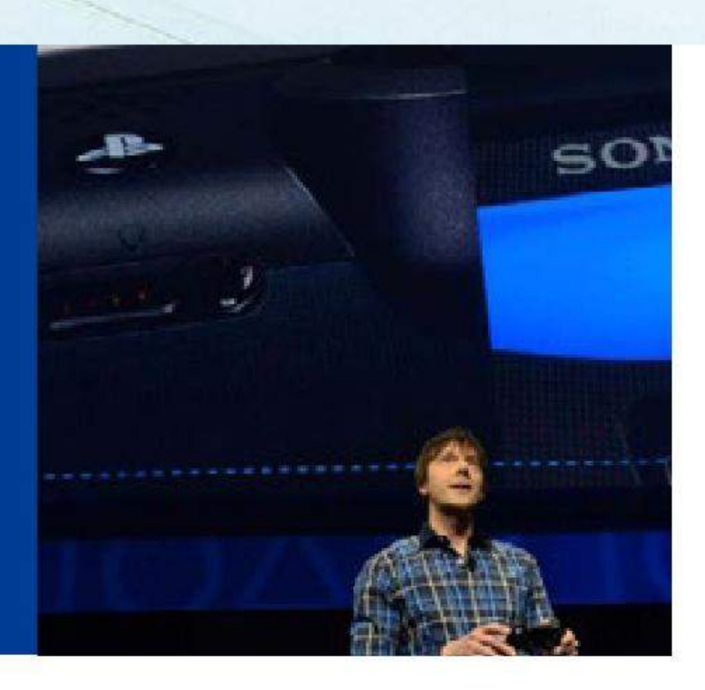
PLAYSTATION 4

A DOS MESES DE SU LANZAMIENTO



— **POR:** MAX POWER

PLAYSTATION 4 A DOS MESES DE SU SALIDA Y LO NUEVO DE SONY.



El día 7 de Enero, Sony hizo varios anuncios en Tokio, pero los principales son dos; el primero tiene relación con la evolución comercial de su nueva joyita, la Playstation 4 y el segundo con el esperado PlayStation Now. Acá les dejo un resumen con lo más destacado de los comunicados que emitió Sony esa fecha:

PlayStation 4:

Sony anunció que las ventas acumuladas de PlayStation 4 han alcanzado los 4,2 millones de unidades al 28 de diciembre de 2013, demostrando el crecimiento explosivo de la plataforma.

"El auge del sistema PS4 continúa aumentando y no podríamos estar más emocionados por el hecho de que los jugadores de todo el mundo están disfrutando de las experiencias de juego increíblemente inmersivas así como las profundas capacidades sociales y el entretenimiento que ofrece nuestra red", expresó Andrew House, Presidente y CEO de Grupo de Sony Computer Entertainment Inc. "Luego de un notable lanzamiento, esperamos ofrecer aún más contenido y continuar explorando el poder del sistema PS4 agregando nuevas funciones y servicios, incluyendo PlayStation Now, en 2014."

Las ventas de juegos de PS4 se mantuvieron durante las Fiestas con más de 9,7 millones de copias vendidas en tiendas de todo el mundo y a través de descargas digitales en el PlayStation Store. Algunos de los juegos más vendidos incluyeron Call of Duty: Ghosts de Activision, Assassin's Creed IV Black Flag de Ubisoft, Battlefield 4 y FIFA 14 de Electronic Arts y Killzone Shadow Fall de Sony Computer Entertainment Worldwide Studios.

Las suscripciones a PS Plus a nivel mundial han aumentado más del 90% desde el lanzamiento de PS4. Los socios PS Plus tienen acceso la colección Instant Game Collection y pueden jugar las versiones completas de títulos populares sin límite de tiempo ni costos extra. Los juegos actuales incluyen Resogun de Sony Computer Entertainment y Contrast de Compulsion Games, entre otros.

Los usuarios de PS4 están compartiendo activamente sus experiencias de juego a través de las exclusivas capacidades de intercambio del sistema PS4. A la fecha, se han realizado más de 1,7 millones de transmisiones de juegos por streaming desde sistemas PS4 a través de las plataformas Twitch y Ustream, llegando a un total de más de 55 millones de minutos. De acuerdo con Twitch, 20% de sus emisores son usuarios de PS4, Ustream también informa un promedio de 40 minutos de streaming por emisor.

Todas estas transmisiones de juegos generan casi 22 millones de sesiones de espectadores.

El sistema PS4 ahora está disponible en 53 países y territorios de todo el mundo.



PlayStationNow :

Estará disponible en Estados Unidos en el tercer trimestre de 2014.

El servicio de juegos por streaming de la compañía con tecnología basada en la nube, se lanzará oficialmente en los Estados Unidos en el tercer trimestre del año. PS Now ofrecerá una variedad de títulos populares de PlayStation 3, inicialmente en sistemas PlayStation 4 y PS3, y luego en el sistema PlayStation Vita.

Además de las plataformas PlayStation, la mayoría de los modelos de la línea de televisores Sony BRAVIA 2014 comercializados en los Estados Unidos será compatible con PS Now. Eventualmente, el servicio se expandirá más allá de las plataformas PlayStation y dispositivos Sony, permitiéndoles a los usuarios transferir juegos de PlayStation por streaming a otros numerosos dispositivos conectados a Internet.

PS Now ofrecerá a los jugadores distintas opciones de cómo quieren acceder al contenido. Los jugadores pueden rentar por título juegos específicos que les interesen, o pueden elegir una suscripción que ofrezca un valor adicional con la capacidad de explorar y jugar muchos juegos disponibles a través de una amplia variedad de géneros. Además, el servicio soportará muchas de las funciones populares de PSN, como el modo multijugador online, Trofeos y mensajes.

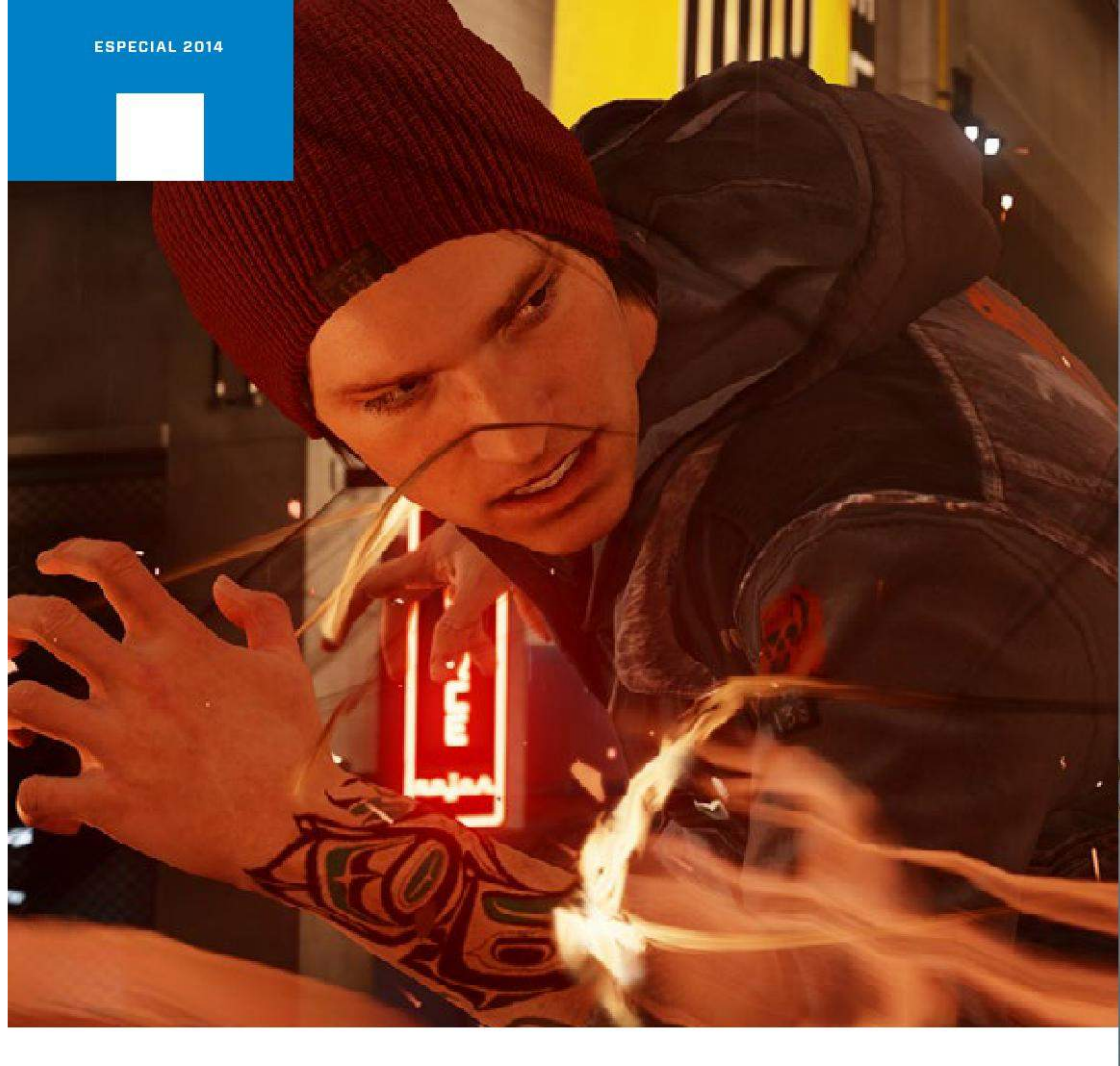
— **POR:** MAX POWER


1
2
PLAYSTATION 4
2014



«Una consola se le termina dando fidelidad solo si los juegos acompañan esa máquina. Por esto, los lanzamientos que reciba la consola durante este año, determina, a largo plazo, su éxito o fracaso. Así que revisaremos que lanzamientos se vienen para PS4 durante este año»

LOS JUEGOS

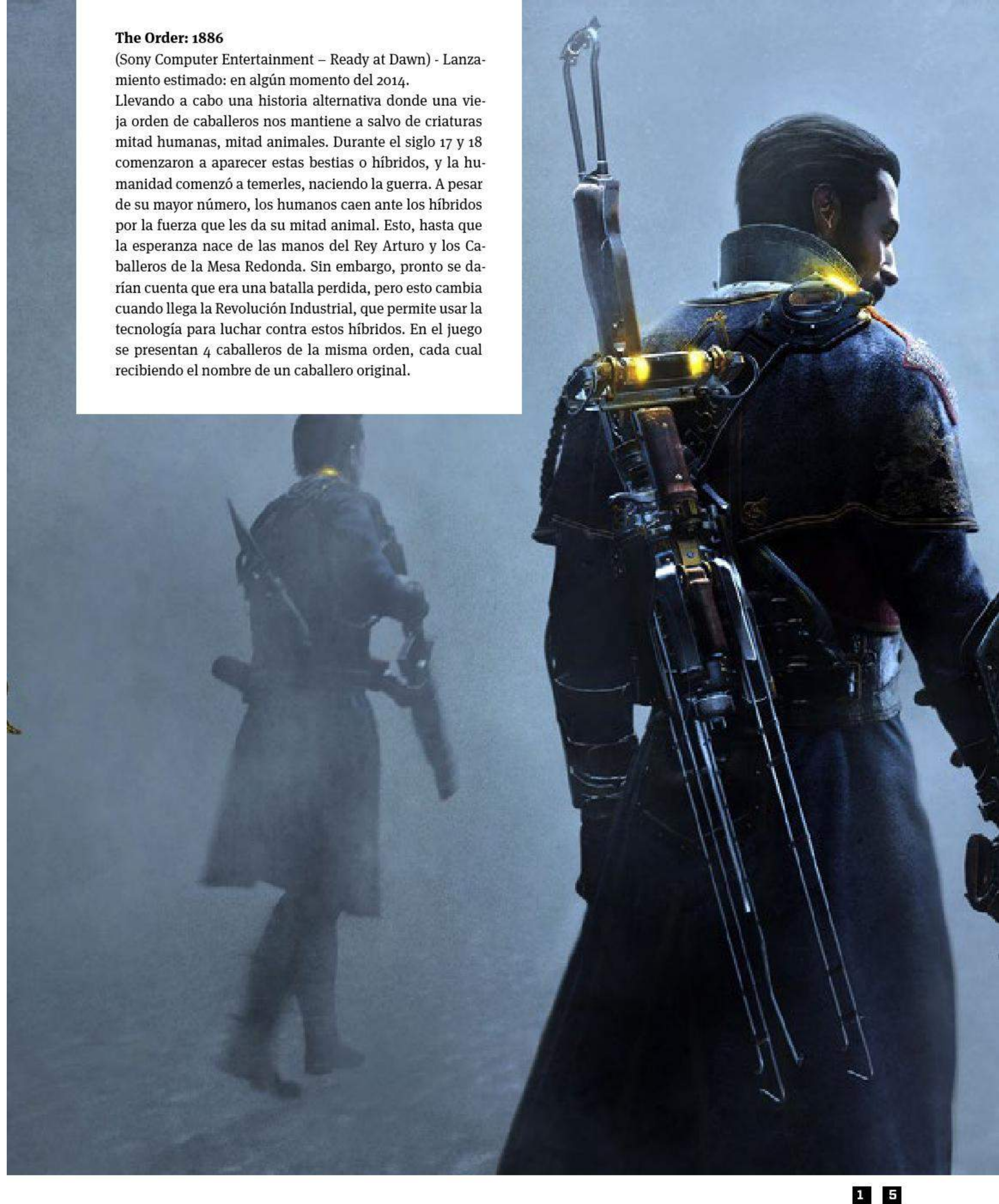


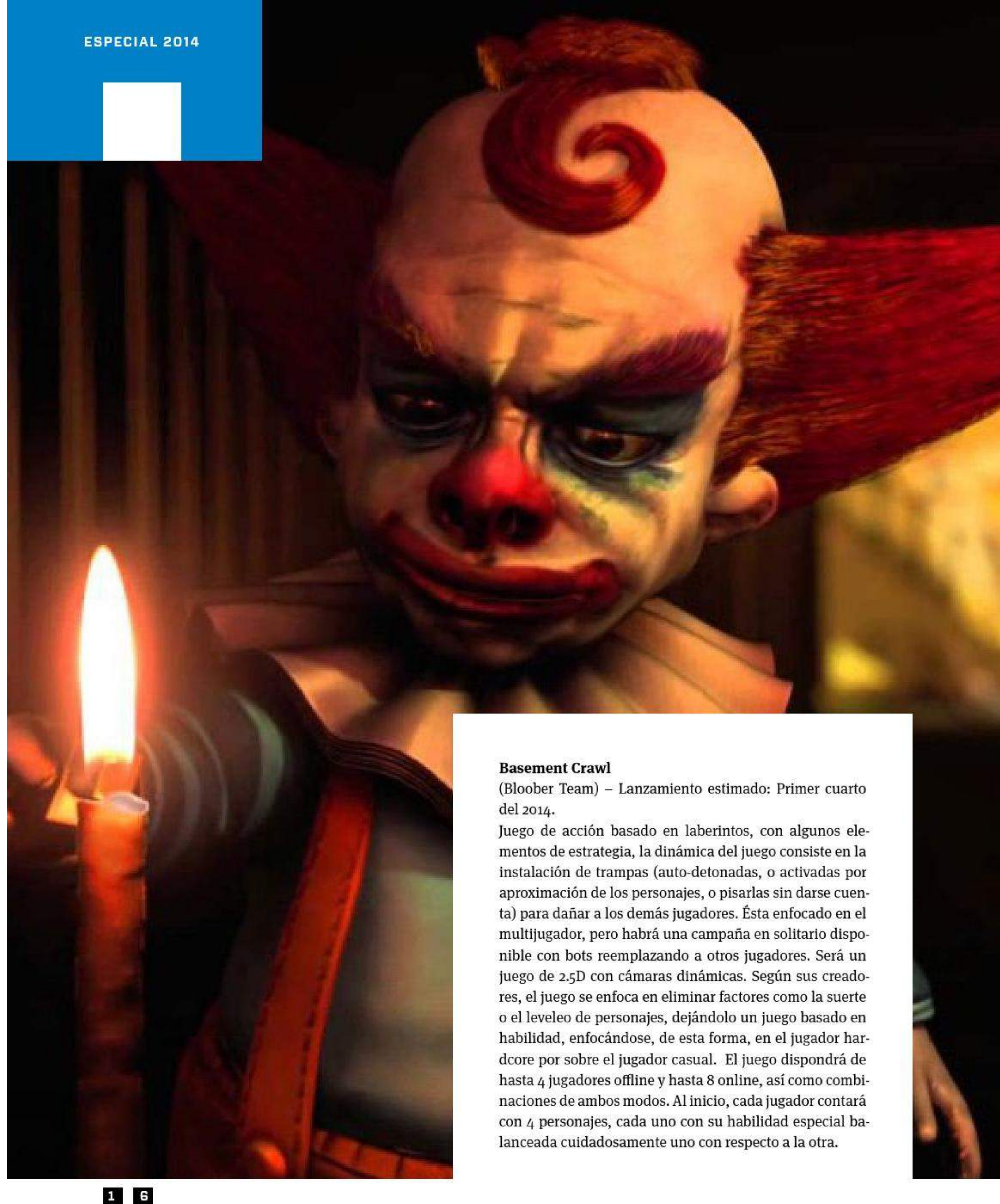
Infamous: Second Son
(Sony Computer Entertainment – Sucker Punch) – Lanzamiento: 21 de Marzo 2014.
El exclusivo más esperado de 2014, donde nuevamente tomamos el control del héroe (o anti-héroe) con increíbles poderes en esta franquicia de acción de Sucker Punch. El juego se desarrolla después de 7 años del final "bueno" de Infamous 2 (no daré detalles para no spoilear a nadie). Delsin Rowe, nuestro protagonista de 24 años de edad, se ve involucrado en un accidente de bus, que lo pone en contacto con un "conductor", y que a su vez, activa sus habilidades de conductor latentes, y con esto comienza a luchar contra la DUP (Departamento de Protección Unificada).

The Order: 1886

(Sony Computer Entertainment – Ready at Dawn) - Lanzamiento estimado: en algún momento del 2014.

Llevando a cabo una historia alternativa donde una vieja orden de caballeros nos mantiene a salvo de criaturas mitad humanas, mitad animales. Durante el siglo 17 y 18 comenzaron a aparecer estas bestias o híbridos, y la humanidad comenzó a temerles, naciendo la guerra. A pesar de su mayor número, los humanos caen ante los híbridos por la fuerza que les da su mitad animal. Esto, hasta que la esperanza nace de las manos del Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda. Sin embargo, pronto se darían cuenta que era una batalla perdida, pero esto cambia cuando llega la Revolución Industrial, que permite usar la tecnología para luchar contra estos híbridos. En el juego se presentan 4 caballeros de la misma orden, cada cual recibiendo el nombre de un caballero original.





Basement Crawl

(Bloober Team) – Lanzamiento estimado: Primer cuarto del 2014.

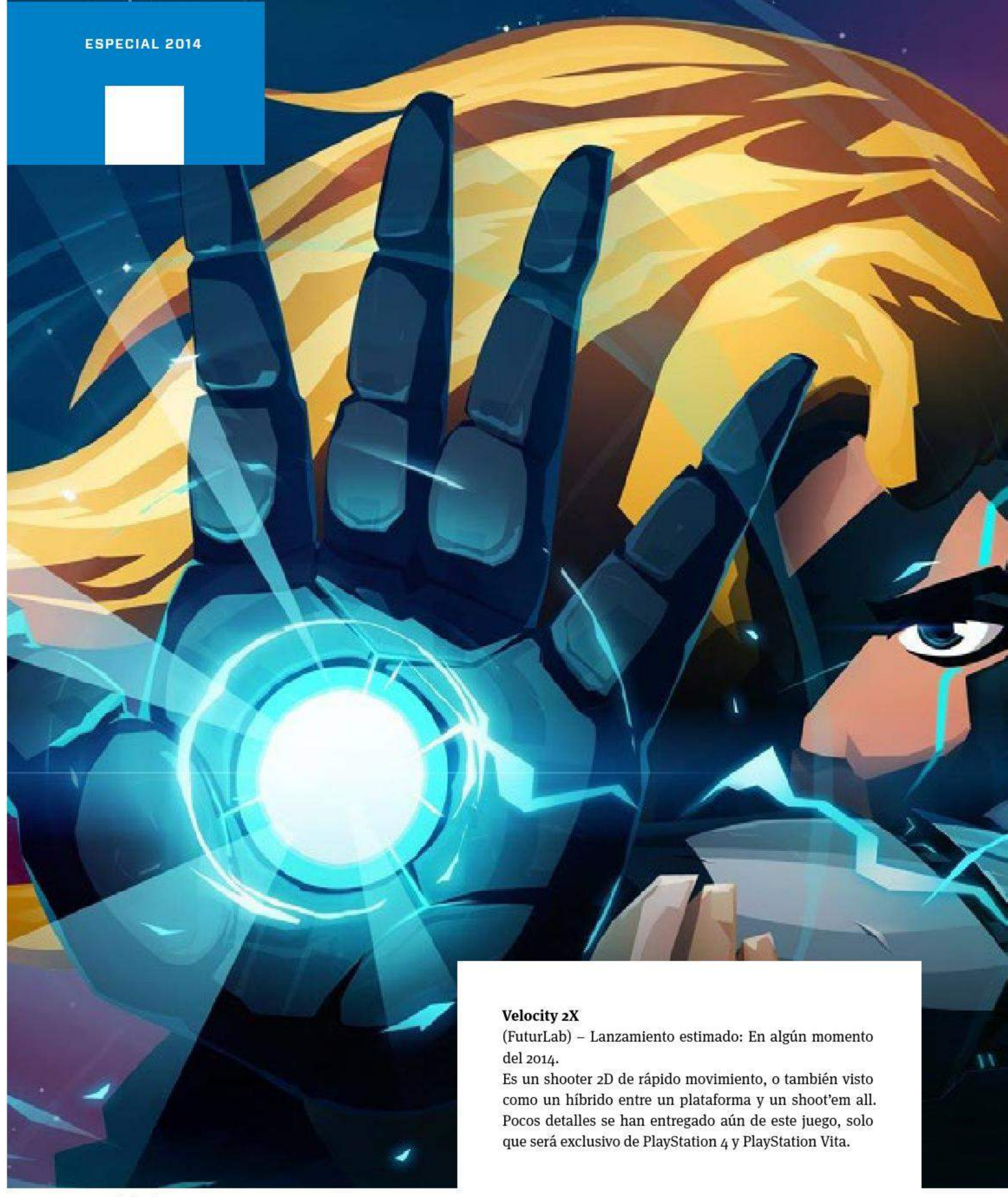
Juego de acción basado en laberintos, con algunos elementos de estrategia, la dinámica del juego consiste en la instalación de trampas (auto-detonadas, o activadas por aproximación de los personajes, o pisarlas sin darse cuenta) para dañar a los demás jugadores. Ésta enfocado en el multijugador, pero habrá una campaña en solitario disponible con bots reemplazando a otros jugadores. Será un juego de 2.5D con cámaras dinámicas. Según sus creadores, el juego se enfoca en eliminar factores como la suerte o el leveleo de personajes, dejándolo un juego basado en habilidad, enfocándose, de esta forma, en el jugador hardcore por sobre el jugador casual. El juego dispondrá de hasta 4 jugadores offline y hasta 8 online, así como combinaciones de ambos modos. Al inicio, cada jugador contará con 4 personajes, cada uno con su habilidad especial balanceada cuidadosamente uno con respecto a la otra.



N++

(Metanet Software) – Lanzamiento estimado: En algún momento del 2014.

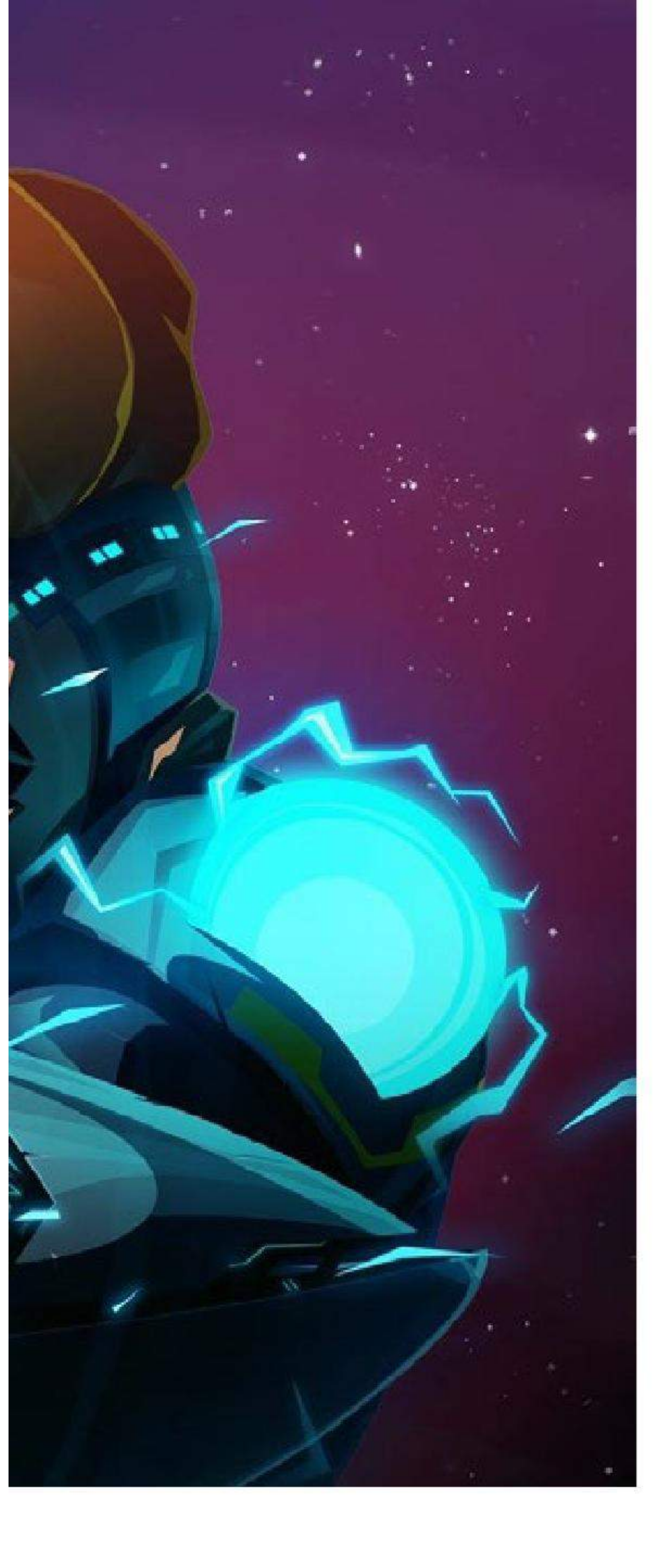
Juego de plataformas, sucesor de N+. El juego dispondrá nuevos modos multijugador, miles de niveles, y la habilidad de crear, compartir y competir en innumerables niveles de tu propia creación. En este juego tomas el control de un acrobático ninja, el cual debe evitar a sus enemigos, y llegar al final de cada nivel con vida. Suena fácil, pero no lo es.



Velocity 2X

(FuturLab) – Lanzamiento estimado: En algún momento del 2014.

Es un shooter 2D de rápido movimiento, o también visto como un híbrido entre un plataforma y un shoot'em all. Pocos detalles se han entregado aún de este juego, solo que será exclusivo de PlayStation 4 y PlayStation Vita.



Ante el lanzamiento de la PlayStation 4, nos encontramos con una consola potente, elegante y, lo más importante, que cumple en varios aspectos lo que se había prometido de esta. Sin embargo, a una consola se le termina dando fidelidad solo si los juegos acompañan esa máquina. Por esto, los lanzamientos que reciba la consola durante este año, determina, a largo plazo, su éxito o fracaso. Así que revisamos que lanzamientos se vienen para PS4 durante este año.

Estos son los juegos que tienen fechas determinadas para este 2014, quizás Sony este guardando información respecto a otros juegos para la E3 2014, aunque hay muchos juegos en desarrollo que no han anunciado fechas, ni fijas ni tentativas, que quizás puedan llegar este año, por ejemplo Earth Defense Force, un shooter en tercera persona que está anunciado para este 2014 en Japón, o bien juegos que estarán de forma exclusiva para consolas Sony, y por tanto incluyen a PlayStation 3.

— POR: BADSEED



En Junio de 2012, se hizo conocida la compra por parte de Sony de Gaikai, servicio de juego basado en la nube, con la cual Sony buscaba instaurar una red de juegos en streaming. Al comprar la tecnología de Gaikai, Sony anhelaba una biblioteca virtual, para que todos puedan acceder a la mayoría de sus títulos de sus consolas.

Cuando a fines del año pasado, Sony anunciaba su nuevo hardware, el PlayStation 4, afirmó que esta no tendría retro-compatibilidad con juegos de anteriores sistemas PlayStation, pero que con Gaikai, los jugadores podrían jugarlos.

Sin embargo, cuando fue anunciado, se veía como muy lejano su aplicación, por lo que las expectativas al respecto comenzaron a decaer. Pero hoy, a solo dos meses de haber sido lanzado el PlayStation 4, parece ya ser una realidad. Durante la celebración del CES 2014 en Las Vegas, Nevada, Estados Unidos; Andrew House, Presidente y CEO de Sony Computer Entertainment (SCE), anunciaba PlayStation Now, el servicio de juegos por streaming basado en Gaikai.

Dicho servicio estará disponible en Estados Unidos en el verano (Junio-Agosto), iniciando el proceso con una beta cerrada a finales de este mes, para que unos pocos afortunados usuarios de Sony Entertainment Network puedan probar el funcionamiento de PlayStation Now, y, a su vez, Sony podrá comprobar el funcionamiento en usuarios con distintas conexiones.

¿Y... cuál es la idea detrás de PlayStation Now y por qué es relevante?

Simple, te permitirá acceder a juegos desde una amplia variedad de dispositivos que estén conectados a internet, tales como Tables, smartphones, notebook, PlayStation Vita, incluso Televisores Bravia o Smart-TVs, independientemente de que sean o no de la marca Sony.

> «Playstation Now, te permitirá acceder a juegos desde una amplia variedad de dispositivos que estén conectados a internet, tales como Tables, smartphones, notebook, etc»

El funcionamiento será sencillo, puedes pagar por cada juego que quieras tener, alquilarlo, o bien, pagar una suscripción mensual con una variedad de videojuegos de distintos estilos. En teoría, la idea es acercar al público la experiencia de juego de PlayStation de todas las consolas de la empresa. Kaz Hirai, Presidente y CEO de Sony, indica que a futuro se piensa poder ofrecer la experiencia PlayStation incluso a usuarios de Android y Apple. Si bien la idea es que estén a disposición títulos de todas las consolas y portátiles de Sony, por el mo-



mento solo habrán títulos de PlayStation 3 disponibles.

Eso sí, Sony ha informado que para disfrutar de estos juegos en dispositivos que no sean PlayStation, deberemos usar por obligación un controlador Dualshock 3, ya que todos los juegos han sido creados aprovechando dicho control, o en su defecto, en una PlayStation 4 con el controlador Dualshock 4. La idea de Sony, es que el jugador pueda disfrutar desde su dispositivo una experiencia lo más real a que si tuvieras tu consola frente a ti, por lo tanto, y tomando en cuenta que es un servicio streaming, será necesario que tengas una conexión a internet de al menos 5Mbps. Otra dificultad que llevará este sistema, es que si tienes tu juego en formato físico para tu PlayStation 3, tendras que adquirirlo nuevamente como PlayStation Now, y así hacer uso de ese juego desde otros dispositivos.

Por el momento no hay fecha de lanzamiento de esta tecnología para fuera de Estados Unidos, así que estaremos atentos a cualquier novedad al respecto.

— **POR:** BADSEED



XBOX 2014

EL AÑO DEL TITAN



Microsoft entró con el pie derecho a la nueva generación con Xbox One, con más de 3 millones de consolas vendidas. Por eso, la apuesta es alta para este año que, sin duda, estará marcado para los de Redmond por el lanzamiento de su gran apuesta: "Titanfall".

— **POR:** JORGE MALTRAIN MACHO

Cuando terminó la pasada feria de videojuegos E3, la sensación general era que la futura Xbox One tendría un arranque desastroso. Las políticas anti-consumidores de su nueva consola y su precio 100 dólares superior a la competencia de PlayStation 4 no parecían poner en buen pie a Microsoft, pese a los esfuerzos de sus ejecutivos.
De poco, sin embargo, les sirvieron sus explicaciones. Las reservas de compra se fueron por los suelos y, para fortuna nuestra, al poco tiempo Microsoft entendió que es cierto aquello de que "el cliente siempre tiene la razón". Cambió sus políticas, volvió a fojas cero y, a partir de entonces, la competencia se estrechó con Sony.
El resultado fue alentador. Si bien no fue la consola más vendida a nivel mundial, se logró posicionar muy bien en el mercado estadounidense y colocó más de 3 millones de consolas en los salones. Todo un éxito que refleja el buen momento de una industria que, hasta no hace mucho, varios daban por muerta ante la irrupción de los móviles.
Las buenas cifras de ventas, además, lograron acallar, al menos por ahora, a aquellos candidatos a suceder a Steve Ballmer al frente de la compañía y que lanzaron al aire la idea de desprenderse de la división de entretenimiento, que incluye a Xbox. Con unas ventas tan contundentes, parece poco viable que hoy alguien vaya por esa línea.

La gran apuesta

Por eso, el desafío ahora es mantener el buen arranque con una buena parrilla de juegos distintivos, más allá de los tradicionales multiplataformas. Y, a todas luces, la gran apuesta de Microsoft tiene nombre: Titanfall, el juego desarrollado por el nuevo estudio Respawn Entertainment, formado por los fundadores de Infinity Ward.
Con el aval de haber creado la saga Call of Duty y forrar de millones a Activision, esta vez como independientes



se aliaron con Electronic Arts para llevar a Xbox One (así como también a Xbox 360 y PC) un juego de disparos en primera persona que promete renovar un género que se ve saturado de competidores como el propio CoD o Battlefield.

La gran apuesta del título, que sólo tendrá modo online y con partidas de hasta 6 contra 6 jugadores, pasa por la posibilidad no sólo de combatir del modo tradicional a pie, sino además a bordo de los distintos tipos de "titanes", unos robots ultra poderosos y que contará cada uno con distintas capacidades y características.

La apuesta no es menor. Aunque los detalles son secretos, es casi un hecho que nunca antes se pagó tanto por una exclusiva y, por lo mismo, Microsoft necesita que la franquicia se convierta en lo que fue Gears of War para su Xbox 360. De ello podría depender, además, de que la saga se mantenga como exclusiva de Xbox One.



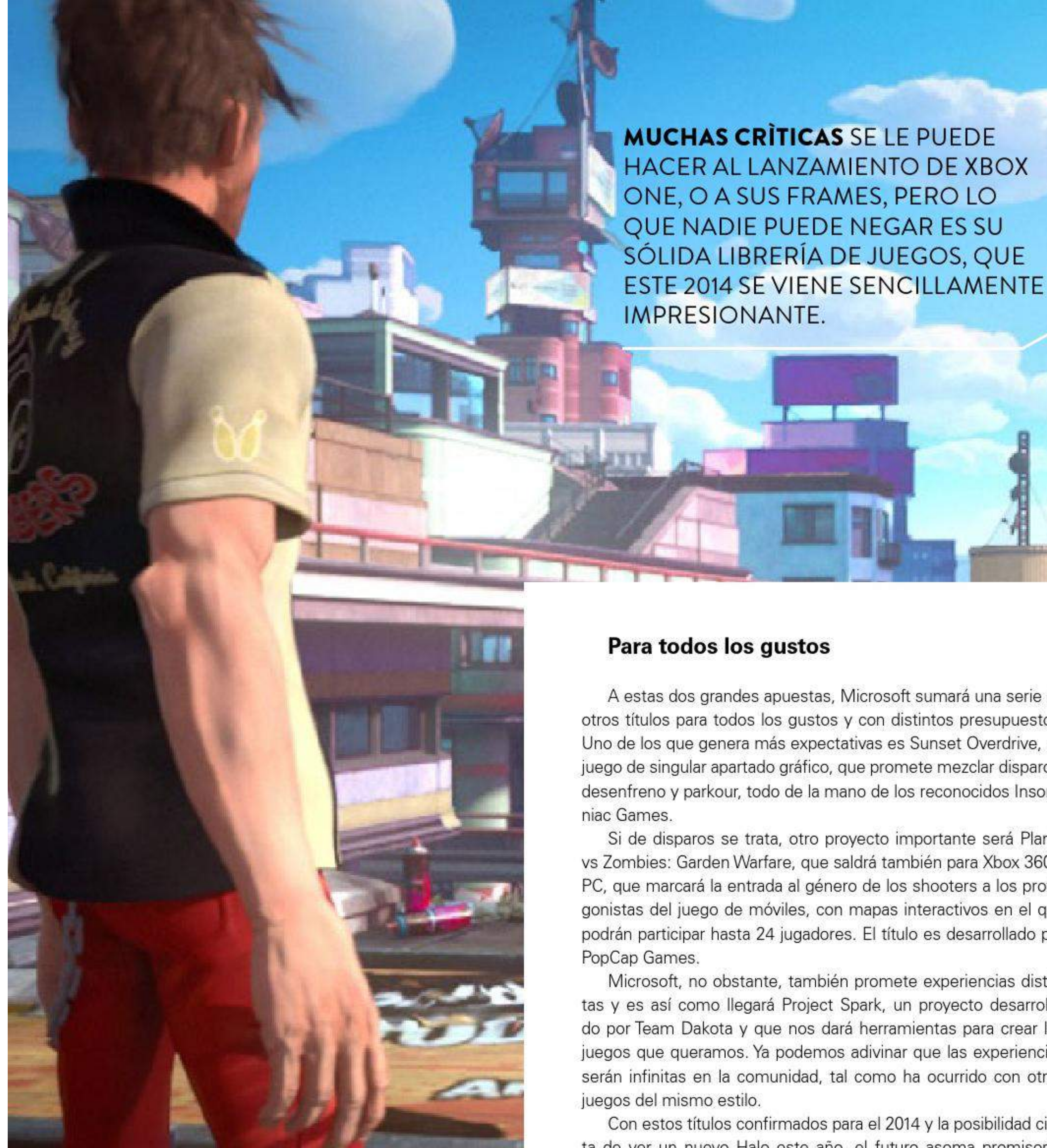
Fusionando dos mundos

Pero no todo está circunscrito a los titanes en la consola de Microsoft. Otra gran carta este año será Quantum Break, un juego desarrollado por Remedy Entertainment, que se ganó un lugar de prestigio en el mundo gamer tras desarrollar el inquietante Alan Wake y que ahora promete traernos el concepto de interactividad como nunca lo vimos.

En efecto, todos recordamos que durante la presentación de Xbox One una de las palabras más repetidas fue "TV". Y es que, para Microsoft, uno de los ejes de su nueva consola es convertir al aparato en el centro del salón y que, a través de él, los usuarios puedan controlar no sólo sus juegos, sino también sus transmisiones de cable.

Quantum Break podría acortar la brecha, con un juego que en sus tráilers muestra un impresionante apartado visual, pero cuyos realizadores prometen complementar con un rico argumento que, además, será nutrido de forma regular con una serie de televisión y con las decisiones de los propios "jugadores-espectadores".

No se han entregado demasiados detalles de esto, pero sin duda la idea es atractiva y, de ser bien desarrollada, podría abrirle una inesperada veta a explotar a Microsoft, que también tiene proyectos fílmicos para sagas propias como Halo. Lo cierto es que somos muchos los ansiosos por vivir la aventura de los tres protagonistas: Jack, Beth y Paul.



MUCHAS CRÌTICAS SE LE PUEDE HACER AL LANZAMIENTO DE XBOX ONE, O A SUS FRAMES, PERO LO QUE NADIE PUEDE NEGAR ES SU SÓLIDA LIBRERÍA DE JUEGOS, QUE ESTE 2014 SE VIENE SENCILLAMENTE IMPRESIONANTE.

Para todos los gustos

A estas dos grandes apuestas, Microsoft sumará una serie de otros títulos para todos los gustos y con distintos presupuestos. Uno de los que genera más expectativas es Sunset Overdrive, un juego de singular apartado gráfico, que promete mezclar disparos, desenfreno y parkour, todo de la mano de los reconocidos Insomniac Games.

Si de disparos se trata, otro proyecto importante será Plants vs Zombies: Garden Warfare, que saldrá también para Xbox 360 y PC, que marcará la entrada al género de los shooters a los protagonistas del juego de móviles, con mapas interactivos en el que podrán participar hasta 24 jugadores. El título es desarrollado por PopCap Games.

Microsoft, no obstante, también promete experiencias distintas y es así como llegará Project Spark, un proyecto desarrollado por Team Dakota y que nos dará herramientas para crear los juegos que queramos. Ya podemos adivinar que las experiencias serán infinitas en la comunidad, tal como ha ocurrido con otros juegos del mismo estilo.

Con estos títulos confirmados para el 2014 y la posibilidad cierta de ver un nuevo Halo este año, el futuro asoma promisorio. Y más cuando Microsoft Japón asegura que también anunciarán exclusivos para su salida en ese mercado, lo que nos abriría las puertas a joyas como lo fue Lost Odyssey en Xbox 360. Soñar no cuesta nada…

— **POR:** JORGE MALTRAIN MACHO



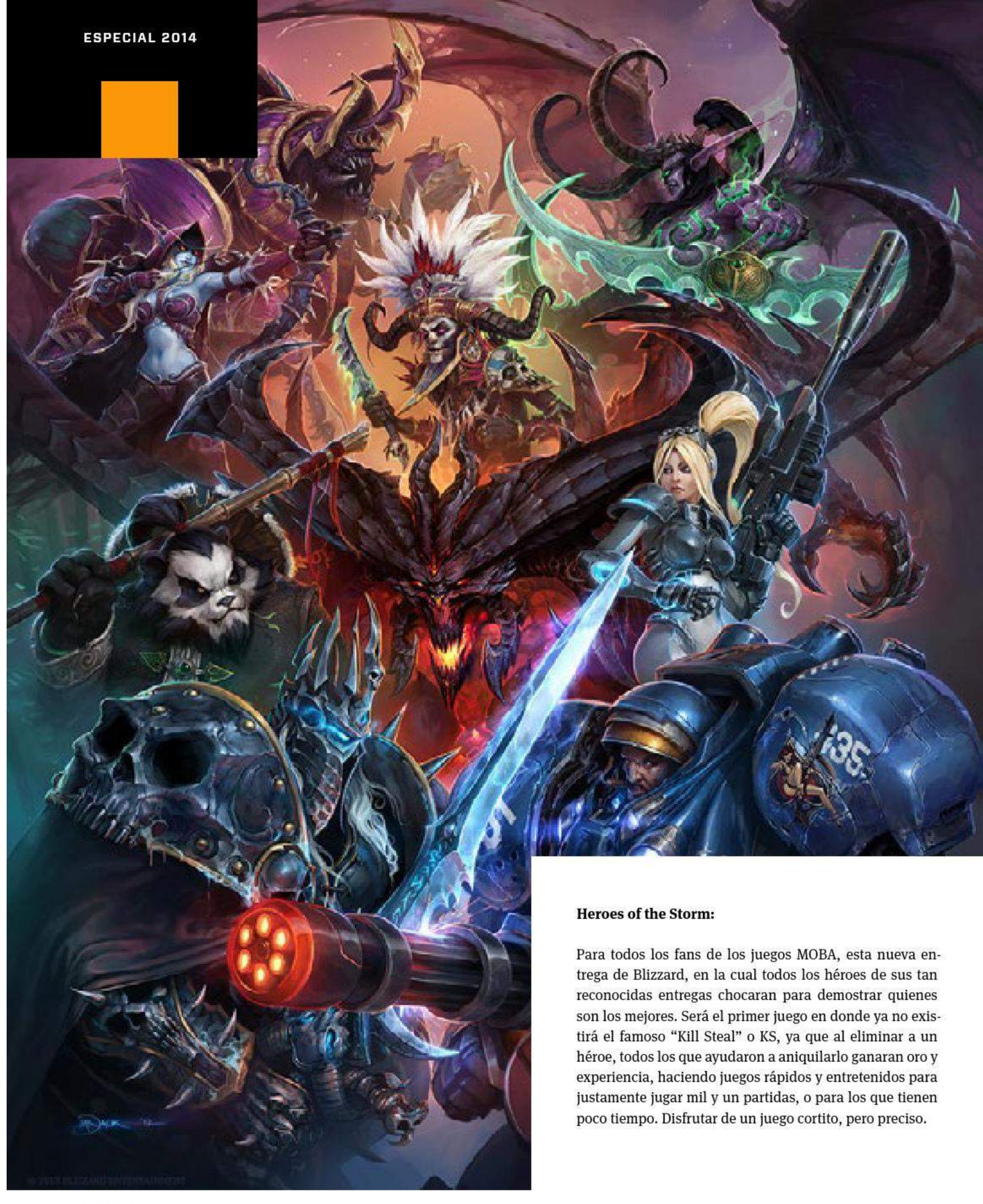
PC 2014





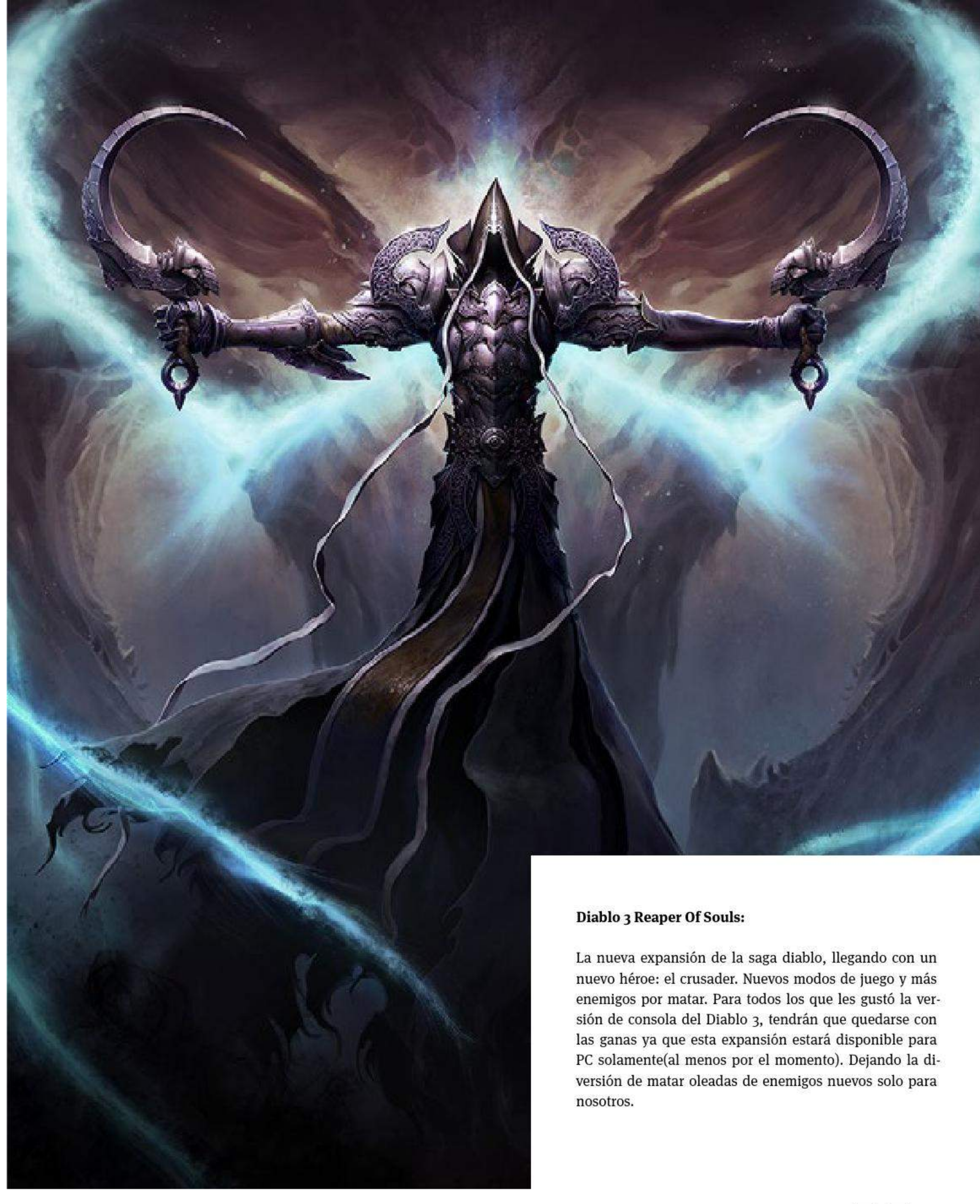
Ya que todos sabemos que en el pc se puede sacar al máximo el potencial de cada juego que salga y/o esté en el mercado, ahora se viene una lista que hará pensar a todos los dueños de consola que piensen dos veces, si quieren cambiarse a nuestro gran amigo, el PC. Siempre el PC puede sobrepasar todo lo que tiene que ver en gráficos a las pequeñas consolas, que quedan como una hormiga ante un titán siempre que se comparan las versiones. Empecemos de una vez con la lista.

— POR: NOOBFATHER



Heroes of the Storm:

Para todos los fans de los juegos MOBA, esta nueva entrega de Blizzard, en la cual todos los héroes de sus tan reconocidas entregas chocaran para demostrar quienes son los mejores. Será el primer juego en donde ya no existirá el famoso "Kill Steal" o KS, ya que al eliminar a un héroe, todos los que ayudaron a aniquilarlo ganaran oro y experiencia, haciendo juegos rápidos y entretenidos para justamente jugar mil y un partidas, o para los que tienen poco tiempo. Disfrutar de un juego cortito, pero preciso.



Diablo 3 Reaper Of Souls:

La nueva expansión de la saga diablo, llegando con un nuevo héroe: el crusader. Nuevos modos de juego y más enemigos por matar. Para todos los que les gustó la versión de consola del Diablo 3, tendrán que quedarse con las ganas ya que esta expansión estará disponible para PC solamente(al menos por el momento). Dejando la diversión de matar oleadas de enemigos nuevos solo para nosotros.



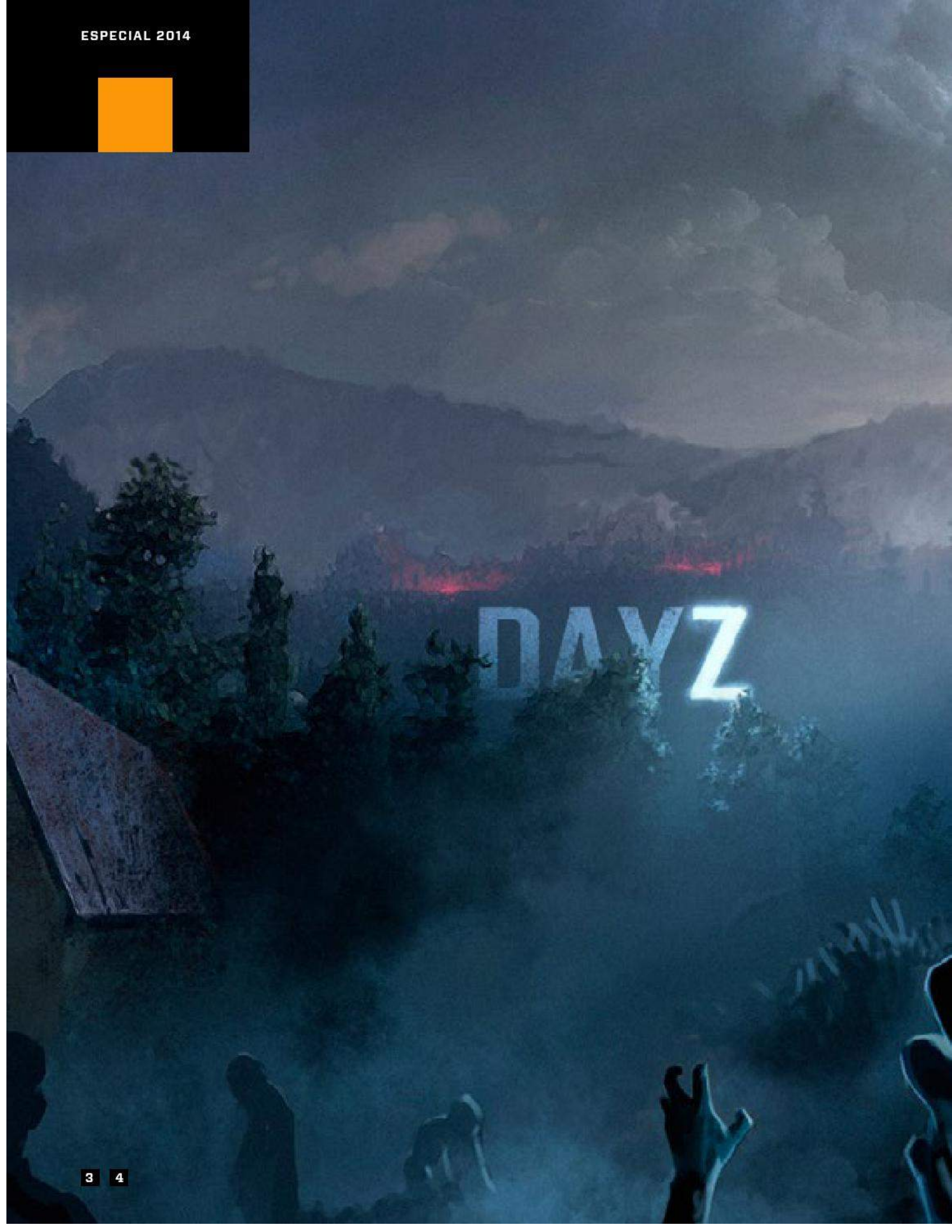
Massive Chalice:

De los creadores de Psychonauts, Brutal Legends, llegara este año la nueva entrega para el mundo de los juegos RPG tácticos, en donde podrás entrenar, crear y hacer que tengan descendencia tus héroes. Para poder mantener tu reino a salvo de horda de enemigos que intentaran todo lo posible para verlo hecho nada más que escombros.



Wildstar:

Para todos los fans de los MMORPG, esta entrega al parecer no nos defraudará. Con un estilo un tanto cartoon, pero con habilidades, profesiones y mundos enormes por explorar, siendo desde Guerrero hasta Ingeniero, cada uno con una historia diferente. Va a lograr refrescar este género con sus ideas.


DAYZ



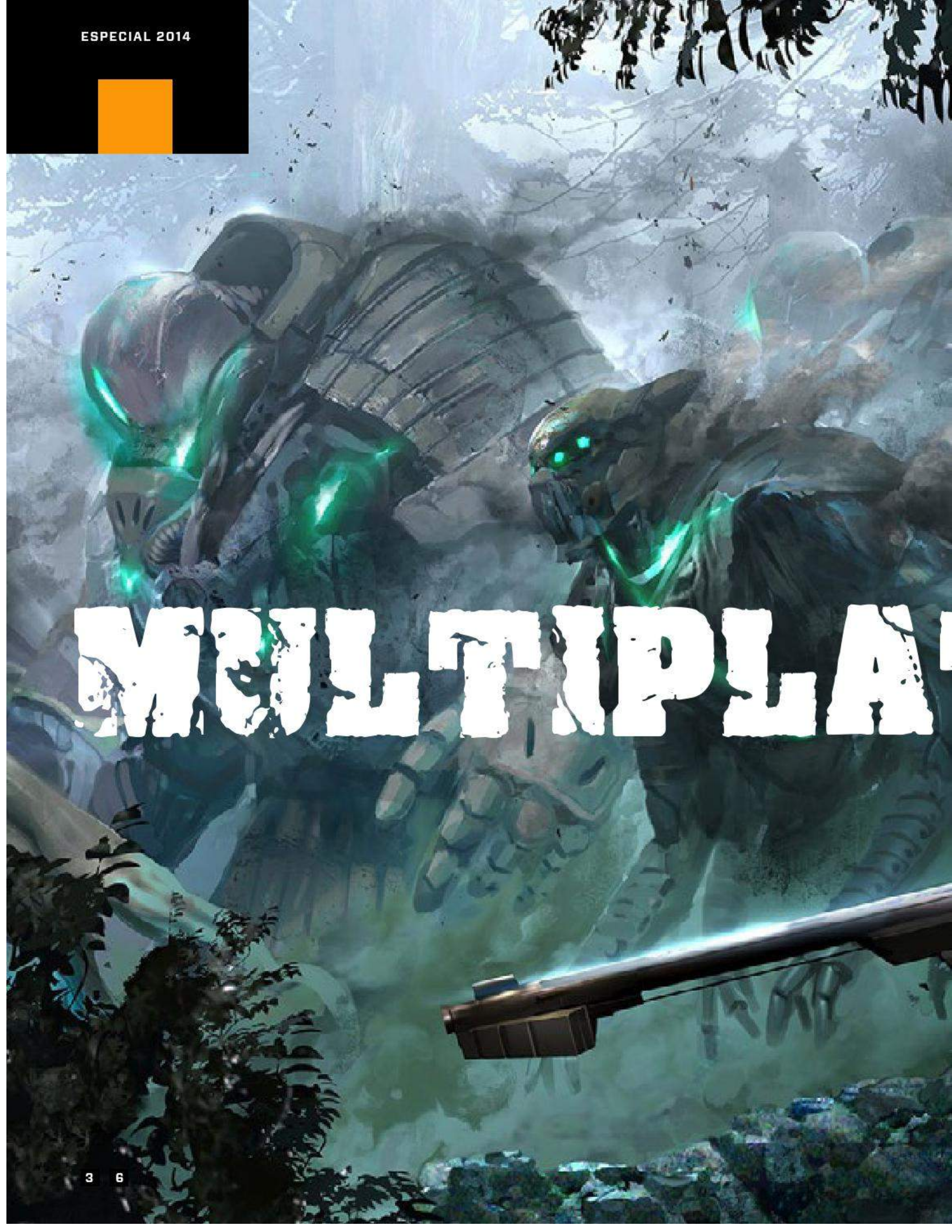
DayZ:

Todos sabemos de este famoso Mod para Arma 2, pero finalmente hace su aparición por sí mismo. Así que si eres fanático de la supervivencia, un mundo lleno de zombies y un juego realista que hasta tropezarte puede costarte la vida, tendrás que pensar dos veces antes de querer creerle, hasta a tu mejor amigo, si quiere ayudarte o matarte para poder robarte todo lo que has juntado en tu travesía.

Ahí les dejo algunos de los tantos títulos que por gracia para todos, solo saldrá para pc. Muchos de ellos son títulos que quizás salgan más adelante para las pequeñas y débiles consolas, mientras nosotros disfrutaremos de estos grandes títulos. PC es el rey porque simplemente sin ellos, ni siquiera podrían hacer juegos para las pequeñitas consolas.

— **POR:** NOOBFATHER

WWW.NOOBFATHER.CL

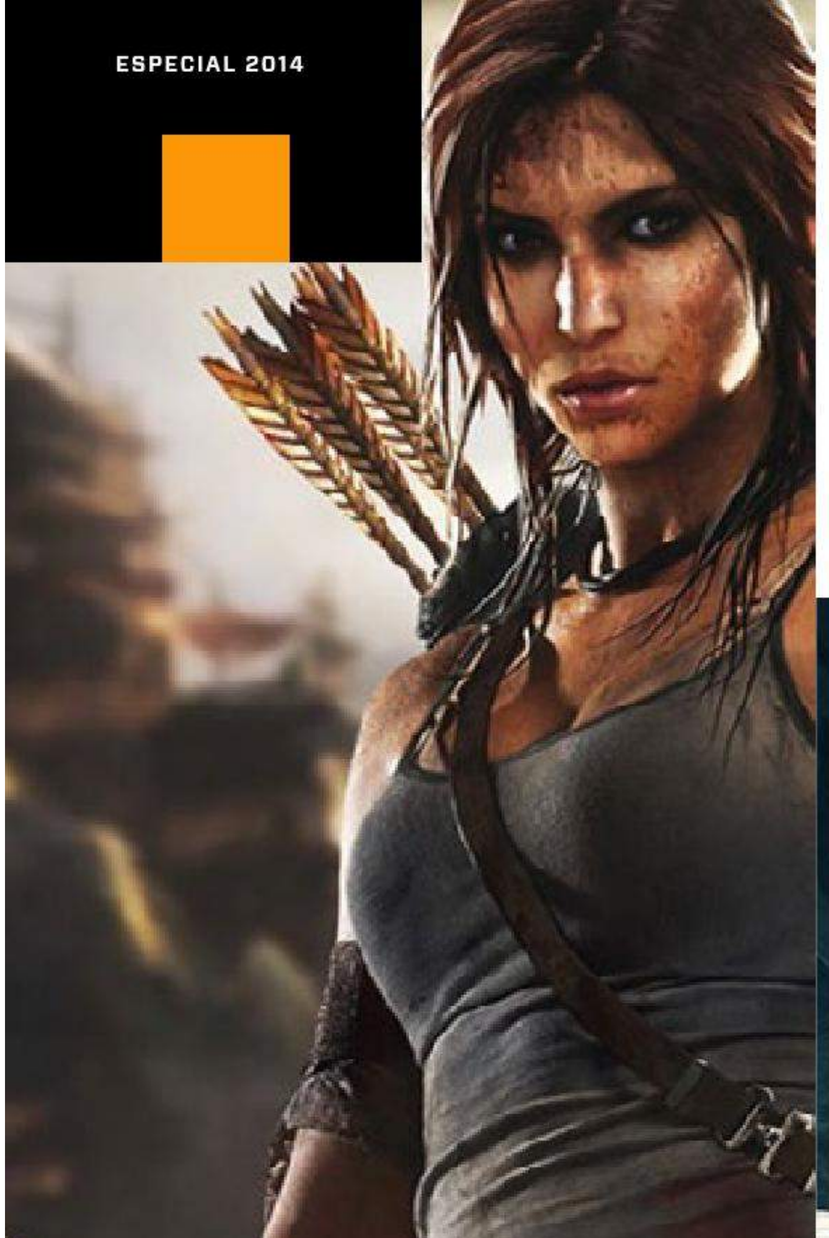

MULTIPLAT



TAFORMAS

Se nos viene un tremendo 2014, cargado de juegos de muy buena factura, en donde las estrellas son los multiplataformas. Y revista gamervip, dispone ahora todas sus páginas para estas joyas, que a más de alguno lo dejara con un Hype tremendo.

— POR: BADSEED



Thief

(Square Enix – Eidos Studios Montreal) – Lanzamiento: 25 de Febrero 2014. Disponible en: Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox360, Xbox One.

De los creadores de Deus Ex: Human Revolution nos llega este juego de acción, mostrando un mundo donde la desigualdad social es la tónica, donde entre las sombras aparece Garrett, el maestro ladrón en Thief. Esta aventura en primera persona nos presenta un diseño inteligente que permite al jugador tomar control total, con libertad para elegir su camino a través de los niveles del juego, y el cómo se aproxima a cada desafío. Más detalles en este mismo número en el avance del juego por nuestro cronista Javurr.



Tomb Raider: Definitive Edition

(Square Enix – Crystal Dynamics) – Lanzamiento: 28 de enero 2014. Disponible en: Windows, Xbox360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4.

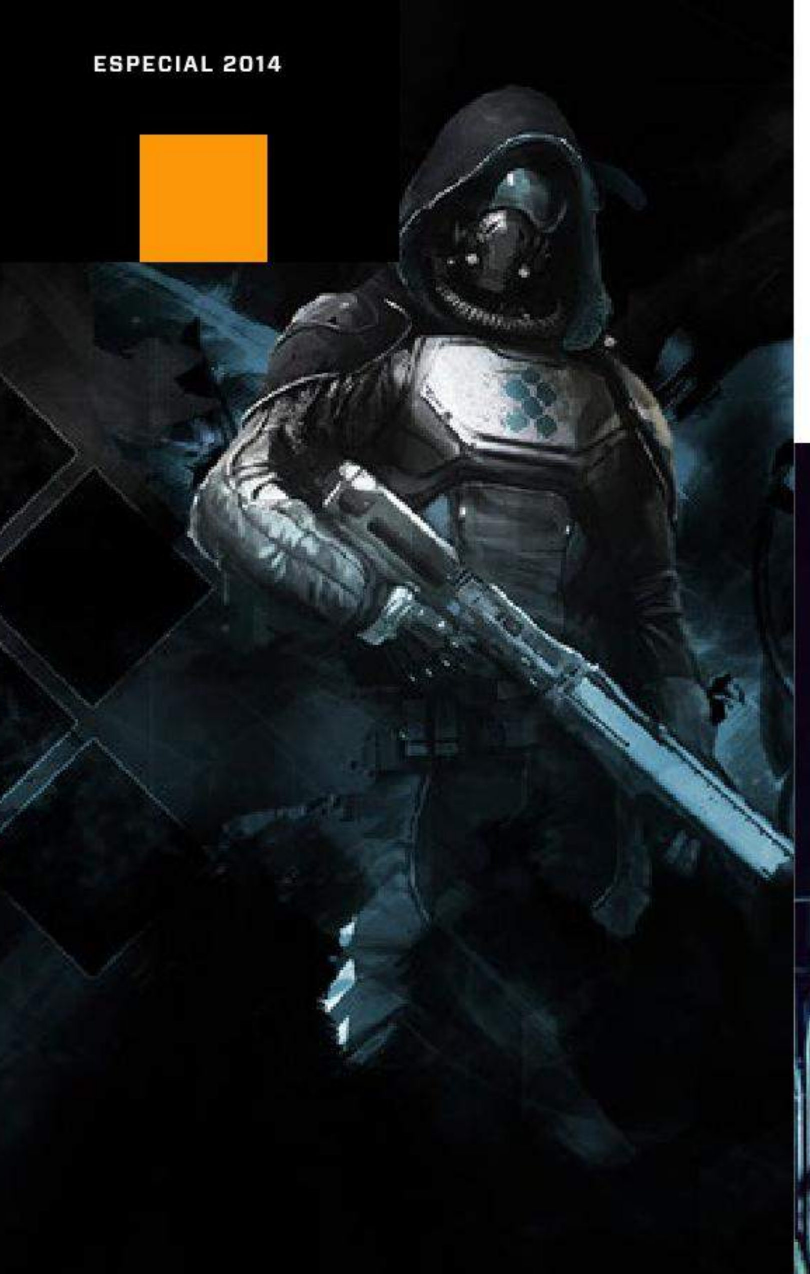
A solo días de recibir este remake del exitoso juego de Lara Croft, donde conocimos a una Lara adolescente, y nos vemos enfrentados a los hechos que la transformaron en la Lara Croft que todos conocemos, pasando de una asustadiza jovencita, a una dura sobreviviente, armada con rudos instintos y habilidad física que supera los límites de la resistencia humana. Una jugabilidad basada en las físicas mezclada con una narrativa emocional, hacen de este juego el más personal en la franquicia. El juego, en su remake presentará un nuevo modelo de Lara, para tomar ventaja de las características de la nueva generación, un gameplay de 1080p nativo, iluminación trabajada y mucho más.



The Elder Scrolls Online
(Bethesda Software – ZeniMax Online Studios) – Lanzamiento: 04 de Junio 2014. Disponible en: Windows, PlayStation 4, Xbox One.
El popular RPG de Bethesda da el salto al multijugador online masivo (MMO), siendo una precuela que ocurre mil años antes de The Elder Scrolls V: Skyrim. El juego mantendría la mecánica que ha caracterizado a la saga, como por ejemplo el sistema de misiones y facciones, o la importancia de la aventura en solitario, restando importancia al componente multijugador que suele acompañar a este tipo de videojuego, además que ofrecería mayor dinamismo y más posibilidades para el sistema de combate. .



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
(Konami – Kojima Productions) – Lanzamiento: 18 de Marzo 2014. Disponible en: Xbox360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4.
Quizás uno de los juegos más esperados de este 2014. Todos conocemos el nivel de Hype que Kojima suele crear en sus producciones, y más aún cuando se trata de una franquicia de la calidad de Metal Gear Solid, este juego sirve de prólogo a Metal Gear Solid V: The Phanton Pain y sus hechos ocurren un año después de Metal Gear Solid: Peace Walker. Asumiendo el rol del legendario Snake (Big Boss) los jugadores son llevados a la infiltración del Camp Omega, donde Chico y Paz están detenidos. Los rehenes tienen información clave respecto a Snake y su organización militar privada. Ground Zeroes actúa como un puente entre los previos Metal Gear Solid y el mundo abierto de Metal Gear Solid V.



Ahora recordamos algunos juegos que aún no tienen fecha específica de lanzamiento, pero que tienen tentativas de ser lanzados este año:

DayLight
(Survival Horror / Primer cuarto del 2014)
Juego de supervivencia y horror en primera persona, donde solo tu celular te servirá de fuente de luz, mientras exploras un viejo hospital en el cual te despiertas sin recordar nada.



Destiny
(Activision – Bungie Software) – Lanzamiento: 09 de Septiembre 2014. Disponible en: PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox360, Xbox One.
Los creadores de Halo, se embarcan en una aventura futurista, siendo un juego de disparos en primera persona. En otra época, la humanidad se extendía por todo el sistema solar, sus ruinas aún están presentes en lugares como las dunas de Marte, las selvas de Venus, una Tierra salvaje y abandonada. Derrota a nuestros enemigos. Explora las antiguas ruinas de nuestro sistema solar, descubre lo que hemos perdido. Conviértete en leyenda.



Dragon Age: Inquisition
(RPG / Tercer cuarto del 2014)
El tercer juego de la saga de BioWare, que fusionaría elementos de los dos juegos de la saga, con un ambiente mayor que dará más oportunidad para la exploración, sin dejar de lado, el trabajo de personajes y guión que tanto caracteriza a la casa del dragón. Dato interesante: regresa al fin Morrigan.





Watch Dogs
(Acción / Segundo cuarto del 2014)
Es otro de los juegos más esperados de este año, un juego de acción y aventura de mundo abierto, cuyos videos de presentación nos han dejado a todos boquiabiertos. En este encarnaras a Aiden Pearce, el cuál puede hackear diversos artículos eléctricos unidos al Sistema de Operaciones Central de la Ciudad.

Final Fantasy XV
(RPG / En algún momento del 2014)
Siendo un apartado de sus predecesores, buscando un ambiente más siniestro y oscuro que se enfoca en las emociones humanas y personajes más creíbles.



The Crew
(Acción-Carreras / Tercer cuarto del 2014)
Es un juego de mundo abierto persistente a través de Estados Unidos, donde las misiones las pueden cumplir en solitario, en cooperativo offline e incluso cooperativo online.

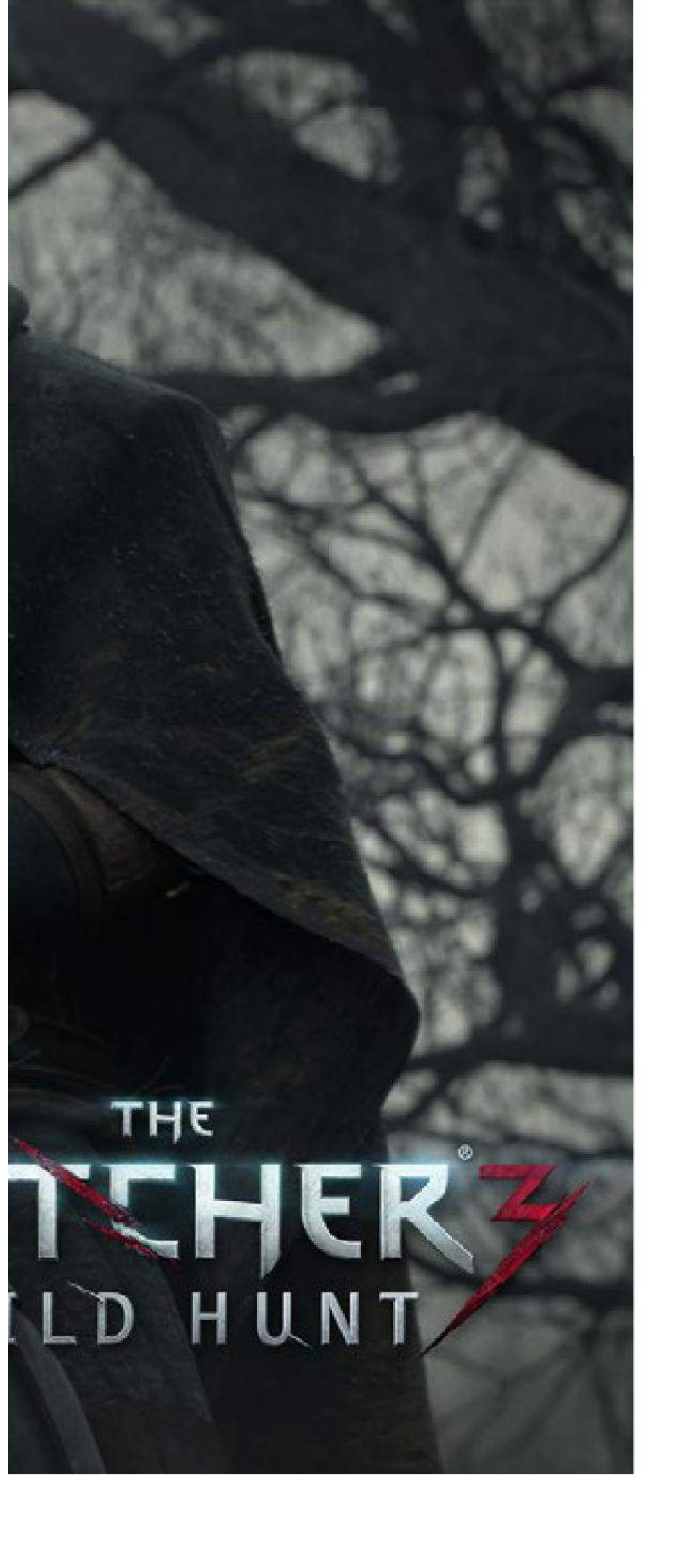
Dying Light
(Acción / En algún momento del 2014)
Juego de supervivencia y horror en primera persona, de mundo abierto en un apocalipsis zombie, donde deberás defenderte de la creciente población infectada. El juego contará con un ciclo día-noche, que afectará directamente en la respuesta que tendrán los infectados.





Mad Max
(Acción / En algún momento del 2014)
Juego post-apocalipsis de combate motorizado, donde tomas el control de Mad Max mismo, un ex policía, convertido en la única luz de esperanza en un mundo donde solo sobrevive el más fuerte. Basado en el personaje que Mel Gibsol llevara al cine, décadas atrás.





The Witcher 3 Wild Hunt
(RPG / Disponible Finales de 2014)
Terminamos este especial con uno de los juegos más esperados del año y que ya ha manifestado será el que más jugo le sacará a las consolas de nueva generación. Continúa la historia de Geralt el Brujo, en un mundo plagado de bestias y oscuridad, donde no siempre lo hermoso es bueno, ni lo horrible malo. Sin duda los amantes del género, este 2014 estarán de fiesta.

Sabemos que dejamos algunos títulos fuera, pero pretendimos focalizarnos en lo que tenemos mayor seguridad que logrará salir este año y que no hemos cubierto recientemente. Además son juegos que creemos y esperamos, nos dejen un tremendo sabor de boca este 2014.

— POR: BADSEED

POCO SE SABÍA SOBRE QUÉ HABÍA PASADO CON LOS CABECILLAS DE INFINITY WARD, LUEGO DE DEJAR LA COMPAÑÍA PARA BUSCAR NUEVOS HORIZONTES, DECIDIENDO VOLVER EN LA E3 BAJO EL NOMBRE DE RESPAWN ENTERTAINMENT Y DEBAJO DEL ALERO DE ELECTRONIC ARTS, MOSTRANDO UN PECULIAR JUEGO DE AMBIENTACIÓN FUTURISTA LLAMADO TITANFALL, PERO ¿ES TAN JUSTIFICADA LA ESPERA POR ESTE JUEGO?

POR: SOULREAVER

TITANFAL



AVANCE
GAMERVIP

TITANFALL



«RESPAWN, LA DESARROLLADORA DE TITANFALL, ESTÁ FORMADA POR EL EQUIPO ORIGINAL QUE DEJÓ INFINITY WARD, RESPONSABLES POR LA FRANQUICIA CALL OF DUTY, Y QUIENES ALCANZARON EL ÉXITO CON MODERN WARFARE 2, SIENDO EL ÚLTIMO JUEGO DE LA FRANQUICIA EN EL QUE PARTICIPARÍAN».

De la guerra moderna a la futurista.

Desde su último trabajo con COD: Modern Warfare, le gente de Respawn nos trae una nueva ambientación, dentro de un futuro en donde la humanidad ha conquistado el espacio y está empezando a colonizar distintos planetas. La batalla nos llevará a "La frontera", una seguidilla de planetas inhóspitos cuya colonización puede presentar un gran aumento económico para quien se adueñe de este, lo que nos deja con 2 bandos, la Interestellar Manufacturing Corporation, o IMC, y a su oposición formada por piratas y mercenarios.

Por el lado argumental, el juego no será tan pesado, dado a que no vendrá con una campaña para un solo jugador o cooperativo, solo tendrá el multijugador, pero se ha anunciado que durante cada partida los jugadores deberán cumplir con una seguidilla de misiones.

Titanes y verticalidad.

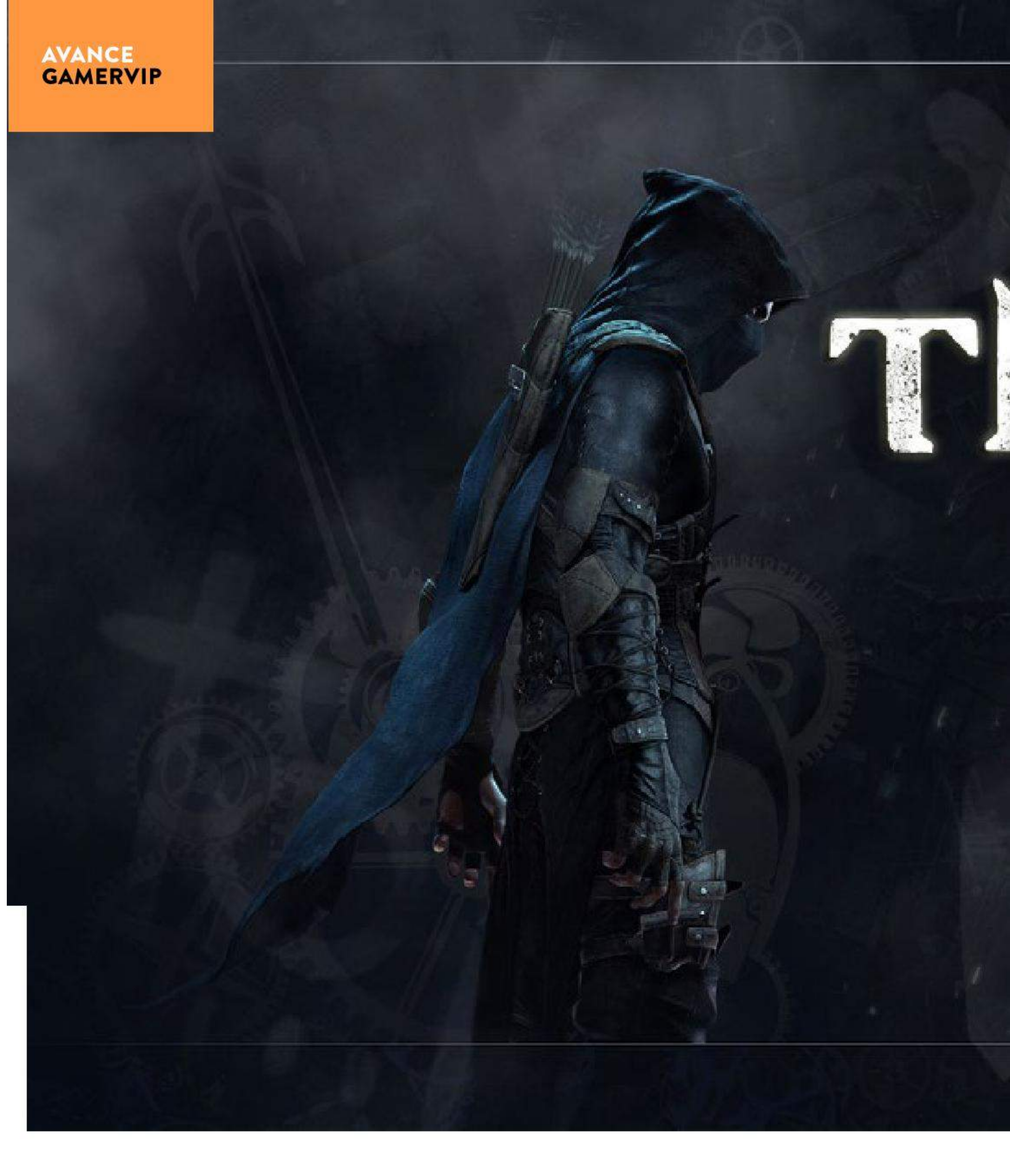
Uno de los puntos fuerte que tiene este juego, que viene de la mano con su nombre, son los titanes, gigantes mecánicos que fueron la evolución del exoesqueleto, que vendrán de tres formas y colores, el Ogro, lento pero poderoso, Atlas, rápido pero débil; y el infaltable balanceado, el Stryder. Cada uno de estos titanes tienen distintas habilidades, como detener las balas, por ejemplo, que harán a uno más necesario que el otro dependiendo de la situación, pero ojo, estos titanes no son inmortales, el equipo oponente tiene múltiples opciones de como destruirlos.



Otro de los puntos fuertes que trae el juego es la velocidad que tendrán estas batallas gracias a la implementación del parkour, ahora no solo deberás preocuparte de lo que está en frente tuyo, sino que también arriba y abajo pues tendremos la oportunidad de escalar y correr por paredes mientras nos movilizamos, lo que le da a este juego un sabor diferente a lo que estábamos acostumbrados con otros shooters.

En cuanto al apartado técnico, Titanfall correrá a unos maravillosos 60 cuadros por segundo de manera constante, gracias al uso del motor gráfico de Valve, el Source Engine (Half Life 2, Left 4 Dead), dándonos una experiencia lo más fluida posible. Dentro del apartado gráfico no podemos estar más contentos, el diseño de los mecas es espectacular, los efectos de partículas y luces dinámicas que tanto lucía la Xbox One durante las demos técnicas se hace presente y el diseño de niveles parece encajar perfecto con la temática del juego.

Lo que sí nos preocupa es la escala de los niveles comparada con la cantidad de jugadores que pueden estar en la partida (un máximo de 12 jugadores por partida), y lo que sucederá con la versión de Xbox 360 y lo que perderá en cuanto a calidad contra su hermano mayor en la Xbox One.

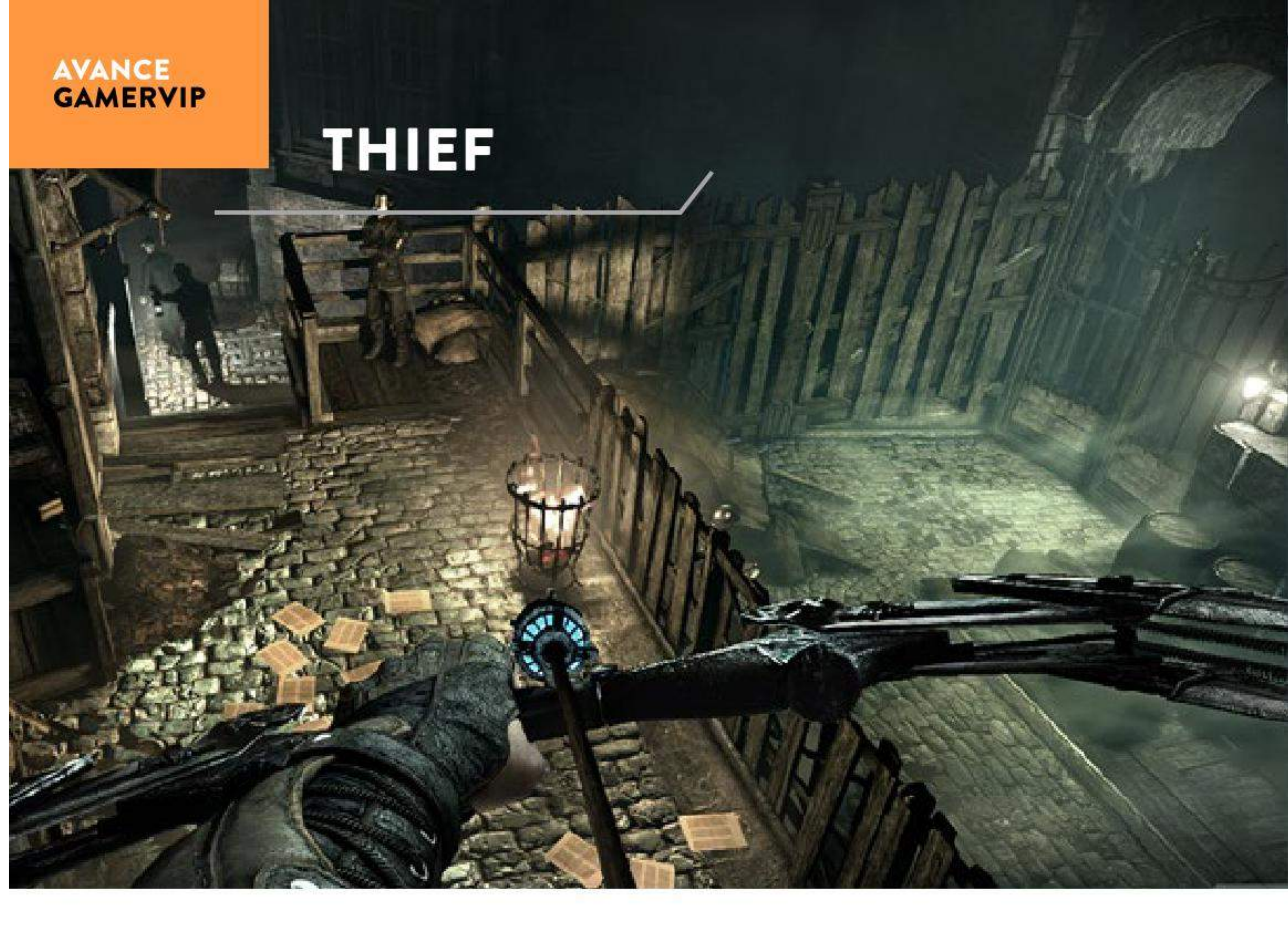




Thief nos coloca en la piel de un ladrón silencioso, fuera del alcance de la visión enemiga, oculto entre las sombras. Eidos Montreal hace renacer una saga que se encontraba años en el baúl (nueve para ser exactos), reinventándola y trayendo al protagonista de la primera entrega, que constituye una especie de Robin Hood, para ayudar a los pobres en una ciudad mal gobernada.

POR: JAVURR

THIEF



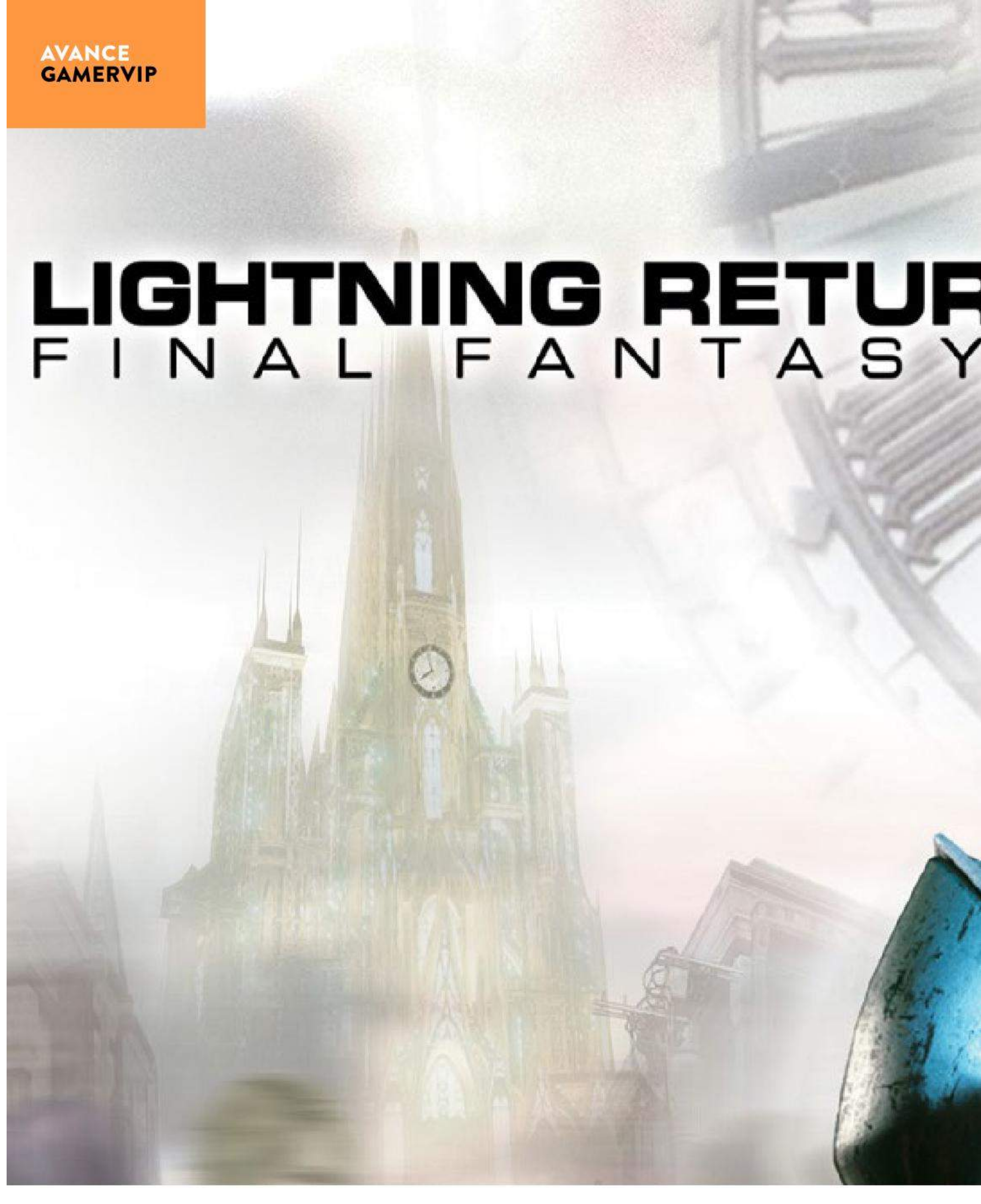
Nuestro protagonista se llama Garret, un huérfano que es entrenado por personas extrañas y desconocidas que le otorgan todas las habilidades que hace alusión en el juego. Este entrenamiento lo realiza fuera de su ciudad, la cual al retornar, se encuentra con algo muy diferente a lo que se acordaba, sin encontrar esperanza o alegría, debido a su nuevo gobernante y su policía patrullante, afectando de sobremanera a los más pobres. Éstos, en las sombras bajo el liderazgo de Orion, están preparando una revolución llena de sangre, cansados ya del abuso. Este escenario lúgubre y oscuro es el punto inicial de Thief, la que evolucionará de manera desconocida, ya que los desarrolladores han logrado un total hermetismo en este tema. La jugabilidad recuerda mucho al anterior juego de Eidos Montreal, el genial Deus Ex: Human Revolution, en las posibilidades de ser sigiloso o andar a lo rambo atacando a medio mundo, en un mapa gigantesco cuya libertad hace recuerdo a Dishonored. Aunque según las palabras de los desarrolladores, para alcanzar el máximo potencial jugable de Thief, es necesario estar entre las sombras, ya que Garret posee una mayor cantidad de habilidades.

El juego consistirá en su mayoría de misiones en las que debemos trasladarnos de un punto a otro, y al ser una ciudad grande con gran libertad, podremos llegar escalando o corriendo por las calles, matando a medio mundo o de manera sigilosa, haciendo un sistema muy dinámico y entretenido. Para esto, tenemos una de las habilidades más importantes llamada Focus, el cual nos indicará en cualquier momento elementos claves, para interactuar o la dirección para la misión, recordando al último Tomb Raider, siendo también optativo. Otra de las habilidades es la interacción con casi la totalidad de los muebles presentes, analizando aquellos de gran interés mediante huellas dactilares o un juego con la iluminación parecido a lo visto en Splinter Cell Conviction. Estas misiones tendrán objetivos secundarios similares a los Assassin's Creed o la recolección de tesoros al estilo Uncharted, generando un amalgama interesante, tomando lo mejor de varias franquicias. Adicionalmente, el arco tendrá funciones ofensivas y defensivas, desde quebrar vidrios para la distracción de guardias o activar artefactos, con distintos tipos de flechas para apagar velas, dañar enemigos o dormirlos. Finalmente, debemos recordar las habilidades básicas de un ladrón, como el robar de los bolsillos, el garfio para escalar, entre otras cosas, que hacen de Thief uno de los juegos más esperados de estos momentos, que también puede atribuirse a la confianza que se le tiene al estudio después de su exitoso Deus Ex: Human Revolution.

POR: JAVURR



«SI TE GUSTÓ DISHONORED, THIEF ES UN JUEGO QUE SE TE HARÁ BASTANTE FAMILIAR, Y CON EL QUE SIN DUDA DISFRUTARÁS DE MUCHOS ELEMENTOS SIMILARES».


LIGHTNING RETUR
FINAL FANTASY



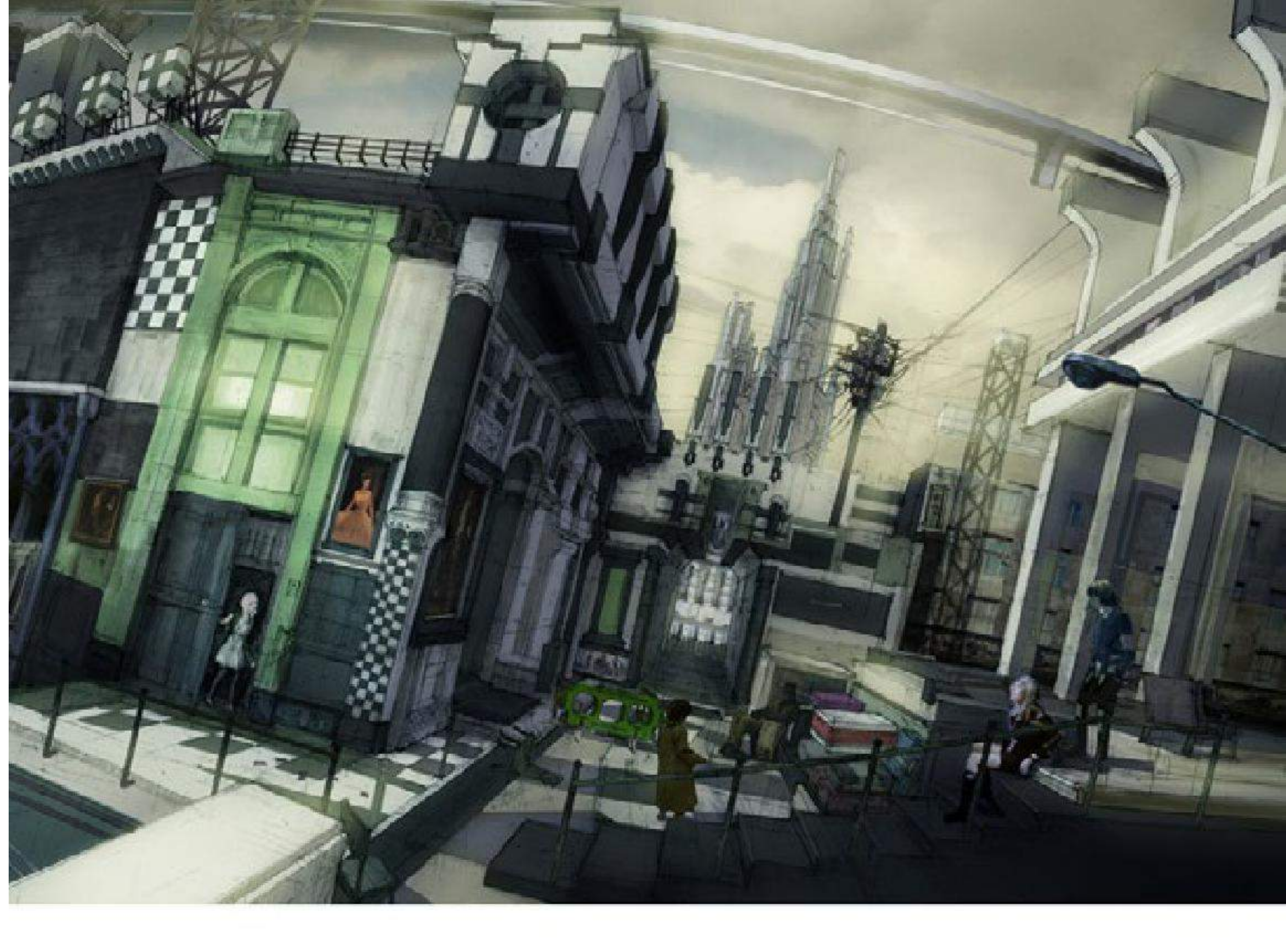
Lightning Returns Final Fantasy XIII llega para cerrar uno de los ciclos más negros de la mítica saga de Square Enix, en donde se pretende presentar a los jugadores, por la cantidad gigante de cambios que trae el título, la dirección que tomará las futuras entregas.

POR: **JAVURR**



Una de las mayores críticas recibidas por Final Fantasy XIII fue la extrema linealidad de la aventura, cosa que se mejoró en la segunda parte, con algunos vestigios lineales en ciertos puntos del argumento. Sin embargo, con esta tercera parte pretenden derribar definitivamente este estigma lineal que ha caído sobre la décimo tercera parte de esta saga, ya que el mundo es enorme y completamente explorable desde casi el inicio del juego, después de un par de minutos de tutorial. Son cinco zonas explorables repletas de secretos, misiones secundarias, tiendas, problemas, entre otros, las cuales están conectadas por monorraíles o teletransportadores, haciendo muy cómodo la exploración. Todas las zonas del mundo están afectadas por el inminente fin que acaecerá dentro de 13 días, presentándonos a la protagonista de la primera parte, Lightning, como la Redentora de Almas, nombrada por el Altísimo después de su letargo de más de 300 años (al final de Final Fantasy XIII).

«LIGHTNING ES UNO DE LOS PERSONAJES MÁS ICÓNICOS DE LA FRANQUICIA, Y SI BIEN EN ESTA GENERACIÓN NO HAN LOGRADO AÚN UNA OBRA MAESTRA, SI HAN SABIDO APROVECHARLA AL MÁXIMO»



Este aspecto, de los 13 días, recuerda muchísimo al Zelda Majora's Mask, ya que la aventura deberemos terminarla dentro de este tiempo reducido. Para esto sin embargo, contaremos con una herramienta esencial denominada Eradia, cuyo poder radica en la ralentización del tiempo a cambio de almas felices o salvadas, que podrán viajar de un mundo a otro, convirtiéndose en el elemento principal del juego. Otro cambio sustancial es en el combate, ya que deja el clásico sistema por turnos para dar paso a algo híbrido entre los trabajos de la primera parte con la acción a tiempo real. Cada uno de estos trabajos tendrá alguna habilidad especial, y no tendremos un menú para escoger entre ellas, sino que deberemos customizar dichas habilidades y enlazarlas a algún botón del control, separando así magia, ataques físicos, utilización de objetos, potenciadores, defensa, etc, agilizando notablemente el combate.

Durante la aventura nos encontraremos con antiguos amigos como Snow, Hope (que será fundamental, una especie de guía), Fang, Vanille, Chocobina, Sazh, Cactilo, Chocobos, y un misterioso Lumina, cuya función no se especificarán para no spoilear nada. En cuanto al apartado gráfico, no hay que esperar grandes cambios, ya que se utilizó el mismo motor grafico de sus predecesores, aunque hay ciertos detalles más pulidos en los grandes escenarios, jefes mucho más intimidadores. La cuenta atrás, el fan service de Square en los diversos trajes de Lightning (como los de Aeris, Cloud, Yuna, entre otros míticos del universo Final Fantasy) y el regreso de Fang y Vanille hacen de este título muy atractivo, rescatando elementos olvidados de las primeras entregas enumeradas como la libre exploración de un mundo gigante o las innovaciones del sistema de combate, apuntando al cambio de los míticos turnos a una mayor cantidad de acción, mirando de reojo a Final Fantasy XV.

POR: JAVURR


BRAV
DEFA
FLYING

BRAVELY DEFAULT CUENTA CON UNA CANTIDAD DE SEGUIDORES INCREÍBLE EN JAPÓN, Y SU CALIDAD ES TAL, QUE EN OCCIDENTE SE REALIZÓ UNA CAMPAÑA MONUMENTAL PARA QUE SQUARE ENIX LOCALIZARA EL JUEGO, YA QUE LOS PLANES INICIALES NO CONTEMPLABAN SU SALIDA DE LA ISLA. ¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS QUE NOS PERMITEN CON SOÑAR CON UN TÍTULO CON LA CALIDAD DE LOS JRPG DE ANTAÑO?

POR: JAVURR

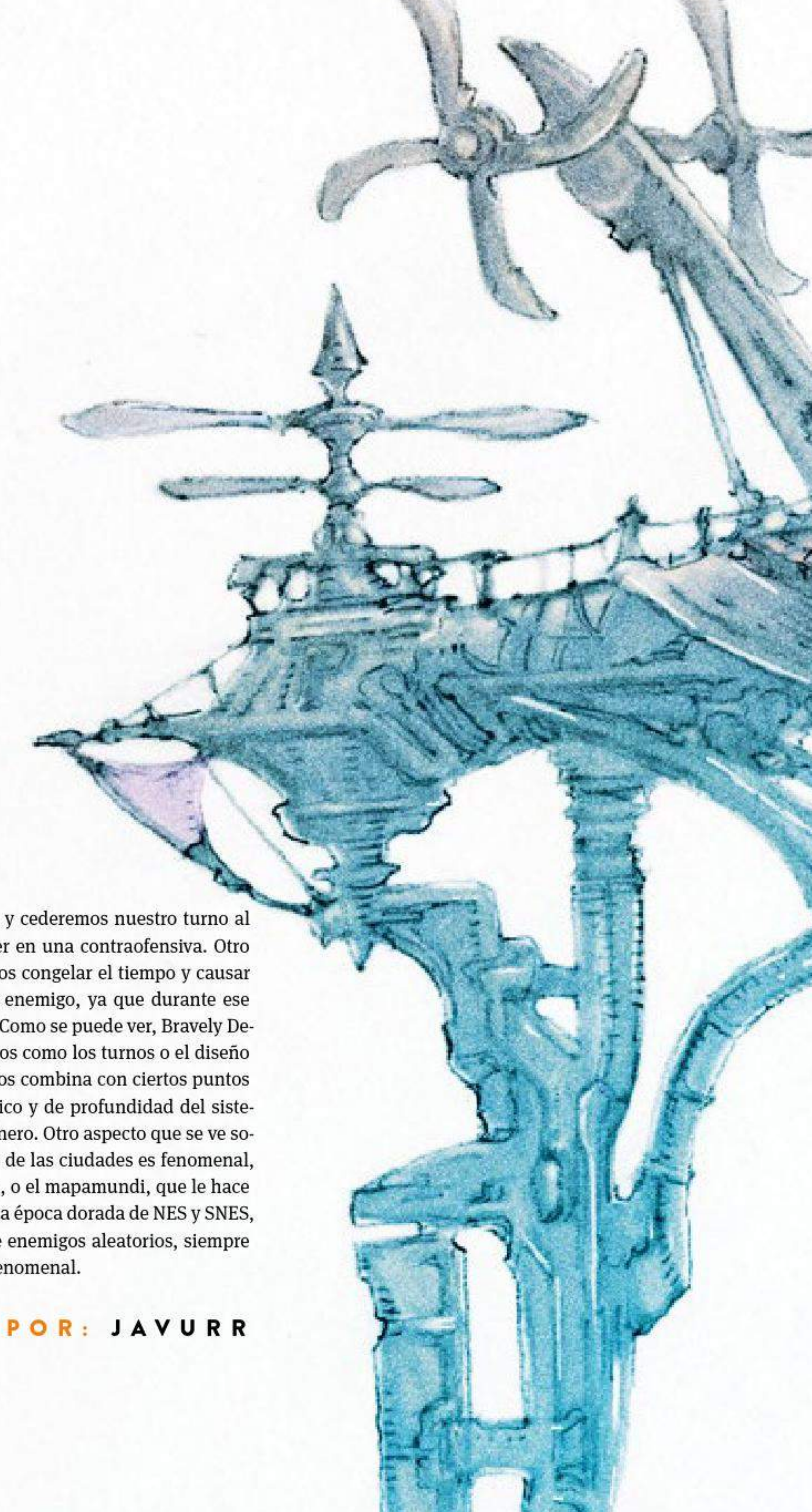


La historia nos pone en la piel de cuatro héroes (recordándonos a Final Fantasy The Four Warriors of Light de DS) llamados Agnes, Tiz, Edea y Ringabel que básicamente tendrán que salvar al mundo, Luxendarc, de su destrucción absoluta. Agnés, una vestal del viento y protectora de dicho elemento, tiene que abandonar su lugar tras una serie de acontecimientos desafortunados, en donde se encontrará casualmente con Tiz, cuya familia fue asesinada y su pueblo destrozado por la oscuridad, acontecimientos que constituyen la razón de su apoyo a la protagonista.

El sistema de combate es una combinación entre el sistema clásico por turnos y algunas novedades propias del título. Las batallas se desarrollarán en turnos que estarán determinados por el tipo de oficio (que constituyen un total de 24 en el juego) que se van obteniendo en las misiones principales o secundarias, y que afectarán de manera notable en los parámetros de cada personaje, fuerza, resistencia, salud, velocidad, etc, además de cambiar las habilidades disponibles en el menú de batalla. Estos oficios van subiendo de nivel, y que harán desbloquear nuevas habilidades y una mayor cantidad de bonificación a ciertos parámetros, dándole una mayor profundidad al juego. Ahora, si bien es cierto que la batalla se desarrolla por turnos, hay otro elemento esencial o “modos” llamados Brave y Default. El primero nos dejará atacar inicialmente una gran cantidad de turnos (hasta un máximo de cuatro), en donde podremos liquidar sin daño alguno a enemigos con baja vitalidad, pero que sin embargo ante monstruos más complicados, una vez pasados esos cuatro turnos iniciales, tendremos que aguantar cuatro turnos de nuestro oponente y es por eso que deberemos elegir bien qué modo usaremos.

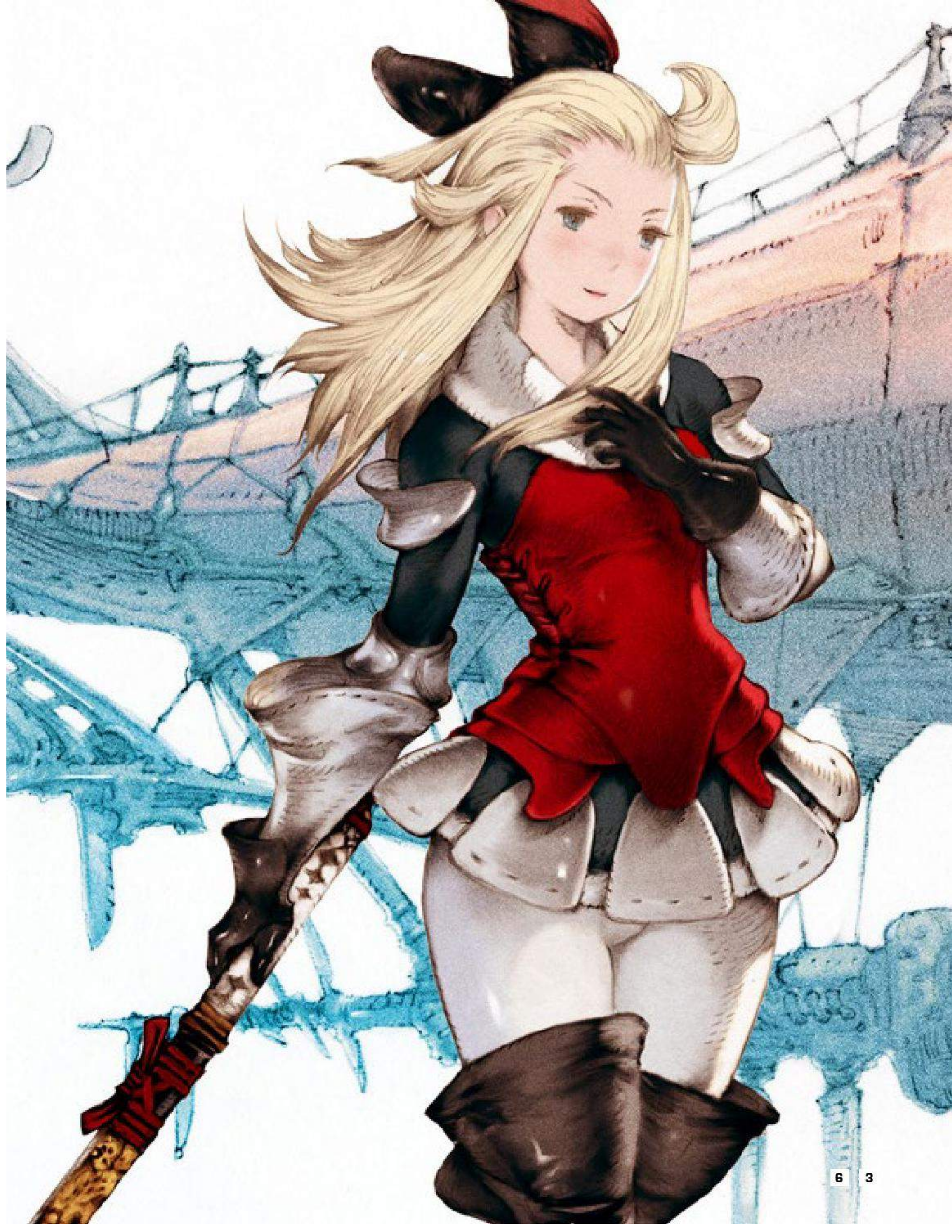



gnes
Ringabel
Idea



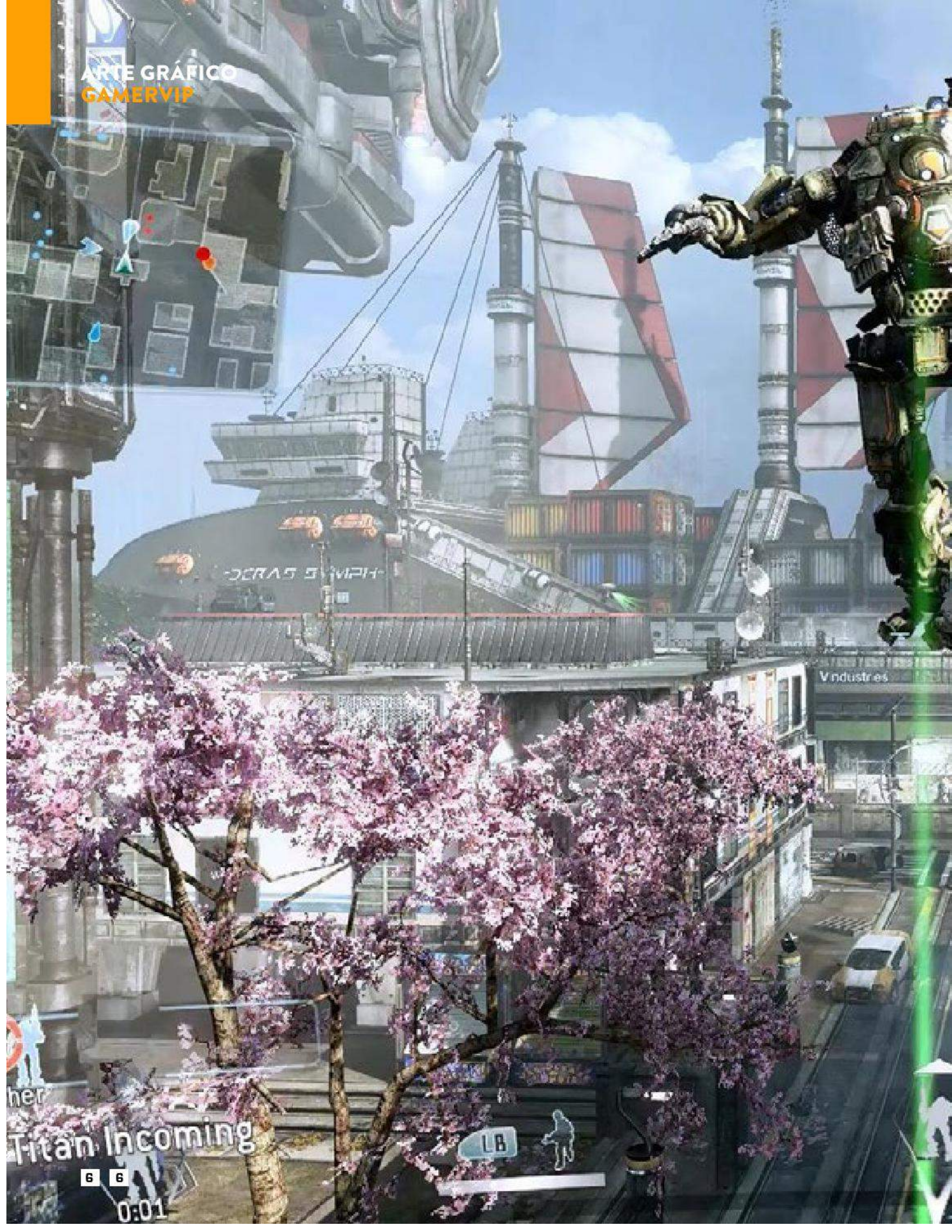
El segundo, Default, es lo contrario, y cederemos nuestro turno al rival para defendernos y luego arremeter en una contraofensiva. Otro modo es el Brave Second, permitiéndonos congelar el tiempo y causar una mayor cantidad de daño a nuestro enemigo, ya que durante ese breve periodo de tiempo estará inactivo. Como se puede ver, Bravely Default posee elementos de los JRPG clásicos como los turnos o el diseño super deformed de los personajes, que los combina con ciertos puntos nuevos que aumentan el grado estratégico y de profundidad del sistema de batalla, tan importante en este género. Otro aspecto que se ve sobresaliente es el visual, ya que el diseño de las ciudades es fenomenal, muy detallado como el caso de Ancheim, o el mapamundi, que le hace un guiño perfecto a los Final Fantasy de la época dorada de NES y SNES, con la libertad absoluta y encuentros de enemigos aleatorios, siempre acompañados de un apartado auditivo fenomenal.

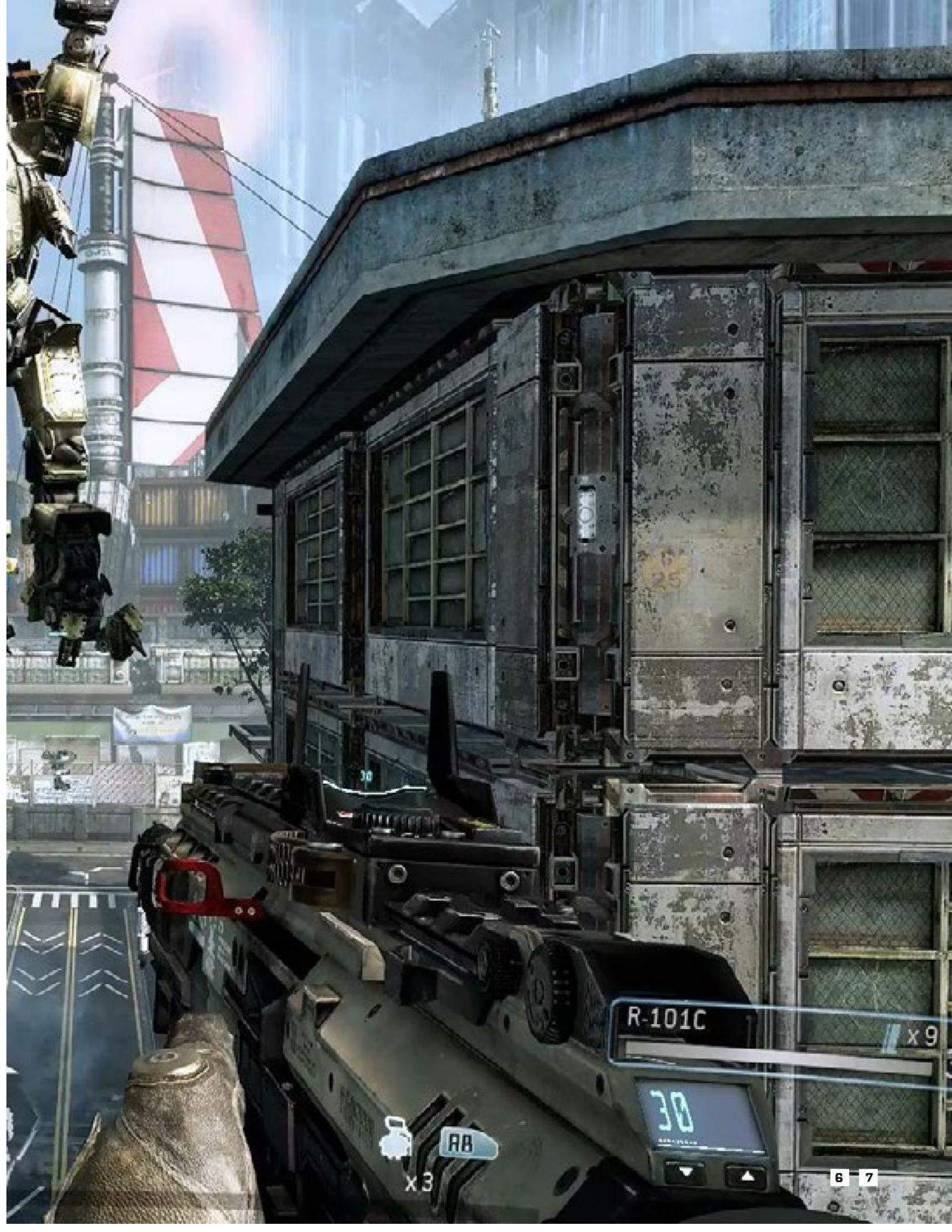
POR: JAVURR

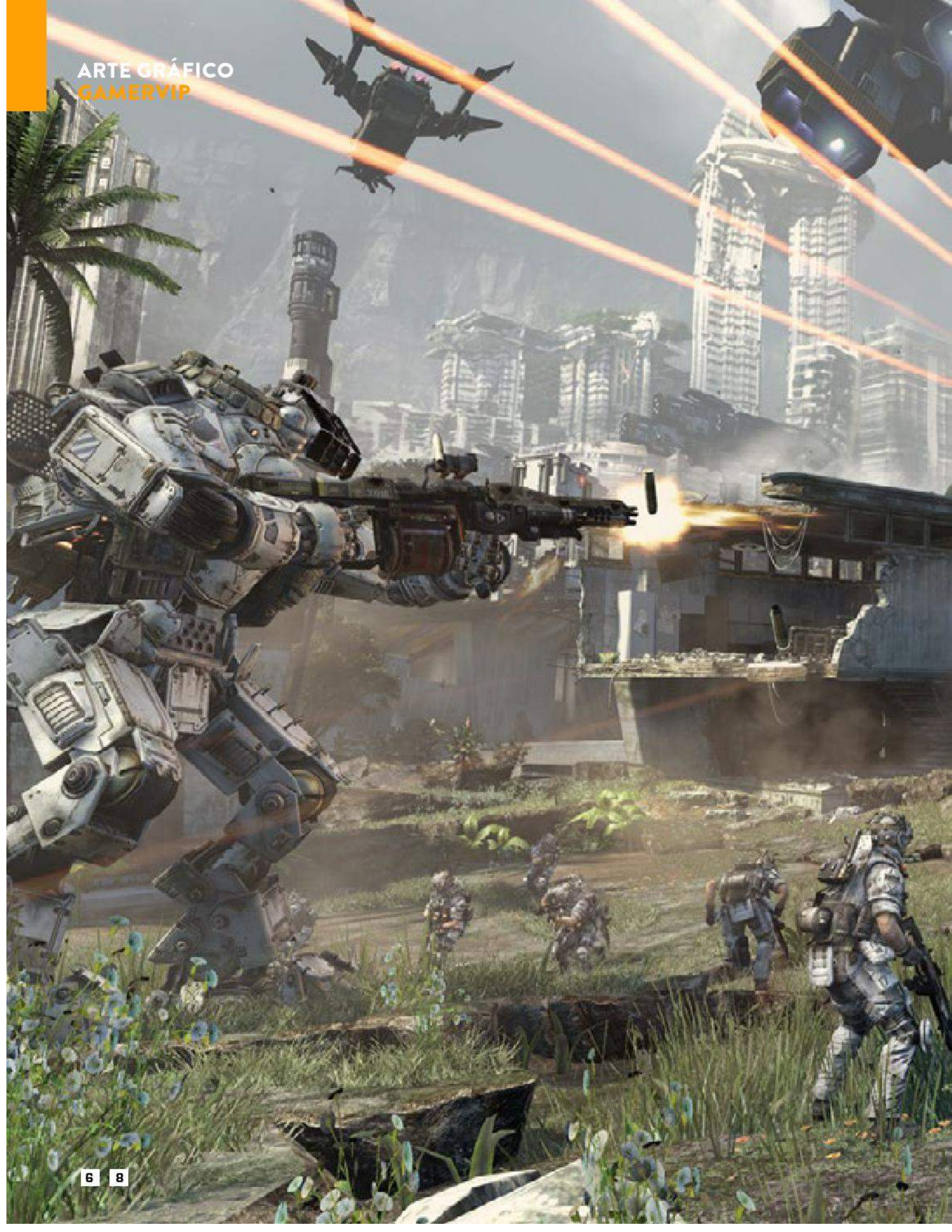



TITAN

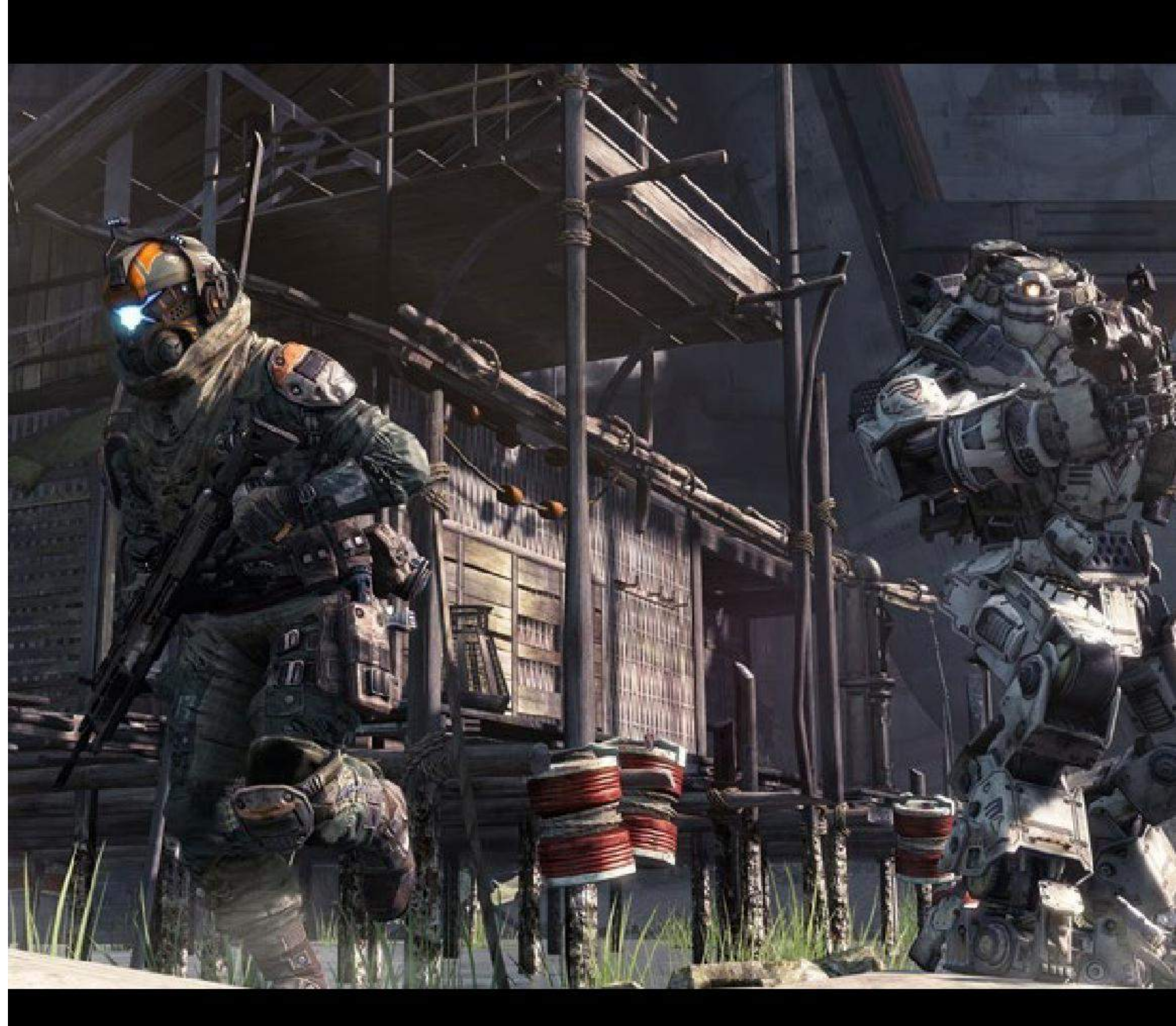

NFALL™

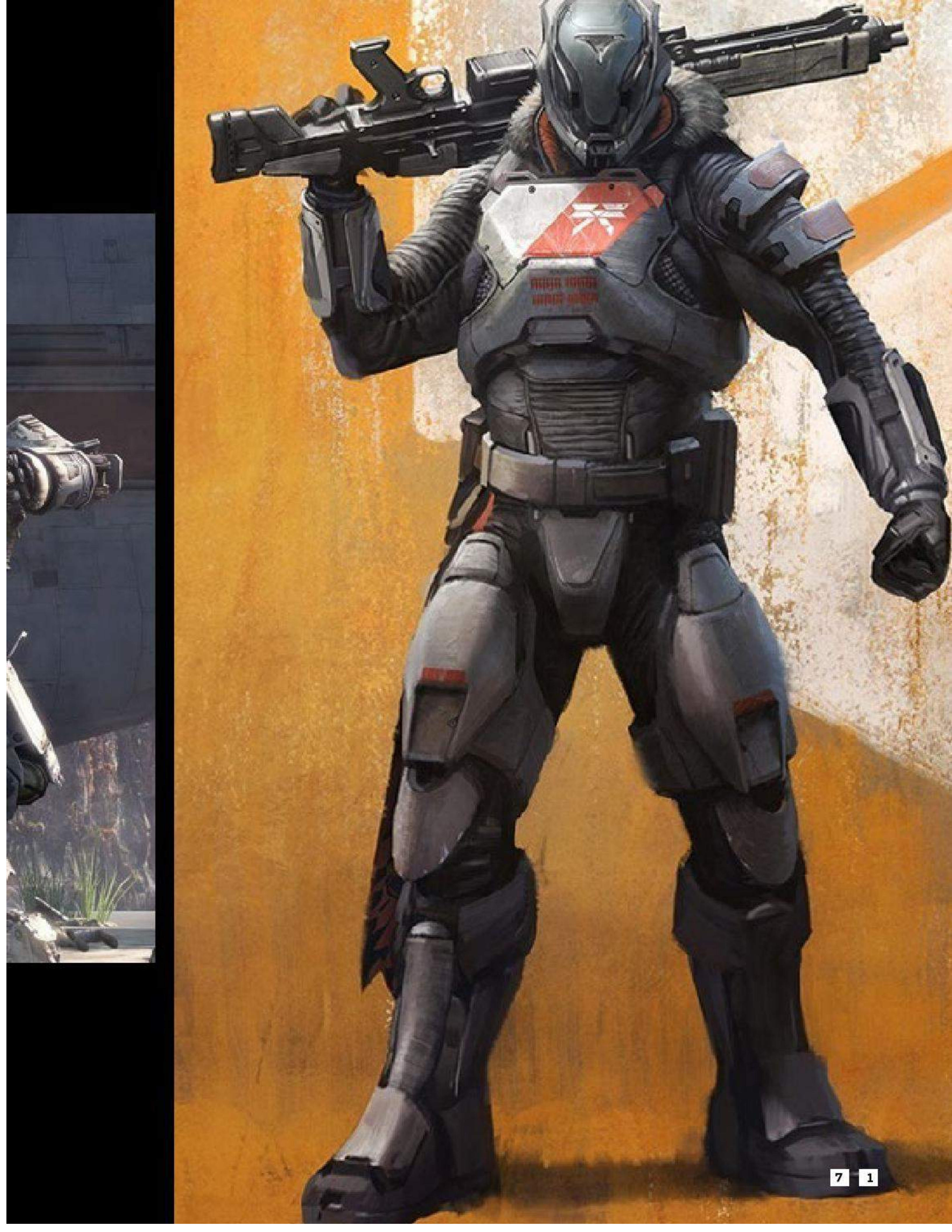

Titan Incoming
LB
6 6
0:01


R-101C
x9
30
x3












NOD2

CONCURSO

RESULTADO



PARA NUESTROS LECTORES,

GANADORES SET EA:

BOLIVAR MELLADO

MATÍAS CANCINO

ISABEL ALMENDARES

NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO CONCURSO DE VUELTA DE VACACIONES!




GAMERVIP
GamerVip Año 3 - Nº 23, Enero 2014 | Distribución gratuita | www.gamervip.cl